HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE • BROJ 30 • LISTOPAD 1997. • CIJENA 22.50 Kn



Strangers

Speed Deamon

Moto Racer



Tema broja:

LBA²

little big adventure

Hardware

Veliki test video kartica

Hacker najavljuje

Hexen 2 Wing Commander 5 SWAT 2

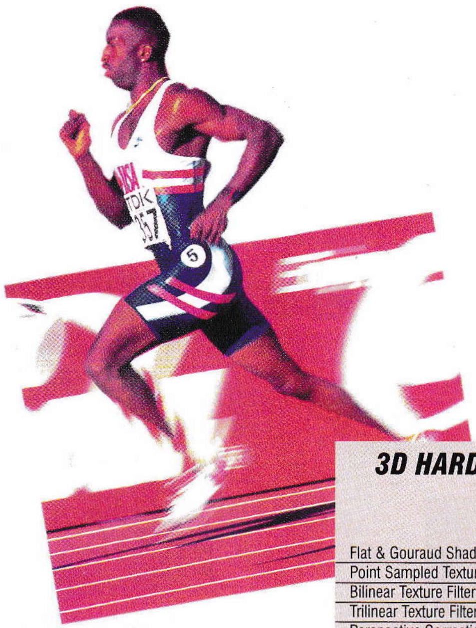
King's Quest 8 Gabriel Knight 3

Nezaobilazna kartica za Vaš PC!

Zakoračite u novi svijet igara sa NITRO 3D™ karticom

NITRO 3D je idealno rješenje za 3D igre i zahtjevne prezentacije. Temeljena na provjerenom S3 VIRGE GX višenamjenskom 2D/3D ubrzivaču, ova jedinstvena kartica objedinjuje brz i glatki prikaz digitalnog videa broadcast kvalitete u MPEG, Active Movie, Direct Video, AVI, CD-I, Intel ProShare™, Intel Intercast™ i drugim zapisima.





3D HARDWARE FEATURES

	NITRO 3D	Matrox Millenium
Flat & Gouraud Shading	•	•
Point Sampled Texture Maps	•	
Bilinear Texture Filtering	•	
Trilinear Texture Filtering	•	
Perspective Correction	•	
MIP-Mapping	•	
Z-Buffering	•	•
Alpha Blending	•	
Video Texture Mapping	•	
Fogging and Depth Cueing	•	
Double Buffering	•	•

POBJEDNIČKE KARAKTERISTIKE

- ✔ **Napredna multimedija sa učinkovitim 2D/3D procesorom, izlazom za digitalni video i ultra-high bandwith sinkronom grafičkom memorijom**
- ✔ **Nova generacija digitalnog videa sa potpunom X/Y interpolacijom slike**
- ✔ **24-bitna grafika**
- ✔ **Vrlo visoka razlučivost i frekvencija osvježavanja jamče stabilnu i kristalnu jasnoću**
- ✔ **Jednostavna Plug-And-Play ugradnja**

TOP LJESTVICA

najprodavanijih grafičkih kartica prema časopisu PC WORLD BEST BUY

1. **STB Nitro 3D**
2. **Hercules Terminator 3D/DX**
3. **Matrox Mystique**
4. **Diamond Stealth 3D 3000XL**
5. **STB Velocity 3D**
6. **STB Lightspeed 128**
7. **Matrox Millenium**
8. **ATI 3D Xpression+ PC2TV**
9. **Diamond Stealth 3D Pro 2000**
10. **VideoLogic GarfixStar 600**

Ve-mil

HR - 10000 ZAGREB
FALLEROVO ŠET. 22
Tel./fax: (01) 366-363
366-452, 367-700, 367-701

JANUS STUDIO

NITRO 3D MULTIMEDIA ACCELERATOR

S3d onboard · DVA DIGITAL VIDEO · STB Systems, Inc

Cluedo

Inspektor Cluedo, tko još nije čuo za nj? Poznati detektiv koji riješava najzagonetnije zagonetke, pronalazi nemoguce. Ako ste ikad poželjeli biti detektiv, ukazala vam se prilika! Stiže nam još jedno iznenadenje od Hasbra, najpoznatijeg proizvodaca društvenih igara. U CD ROM Cluedo uloženo je mnogo truda, a rezultat toga je igra na 3 CD-a, od kojih svaki sadrzi po jednu misteriju. U početak igre lagano nas uvodi lik, dalje je sve na vama. Šetanje po prostorijama, ispitivanje likova, "slikanje" dokaza, sve je to dio vašeg posla. Kad ste sigurni tko je ubojica ili tko je ucjenjivač, ostaje vam jedino to izjaviti. Ako ste fulali, gubite, ako ste pogodili, čeka vas upis u Policijsku akademiju. Svakako, igra je vrlo složena, zahtijeva potpunu koncetraciju igrača (jednog ili više njih - točnije: do 6 igrača). Da igra bude još teža, pobrinuli su se programeri ubacivši nivoe igranja od obicnog početnika pa do eksperta. Ako ste u ekspert nivou, tada vas očekuju ugodna iznenađenja, promjenjivi raspored soba, itd. no za početak preporučujem početnički nivo. Upravljanje likom je vrlo jednostavno. Kad se pojavi kursor u obliku strelice, to znači da se lik može kretati. Ako je kursor u obliku "?", tada ispitujemo zadani lik, itd. Kursor u obliku vrata, naravno, otvara vrata i vodi vas iz sobe u sobu. "Upaljač s vatrom", označava da ste pronašli tajni prolaz, ali budite oprezni - tajni prolazi često vode do negostoljubivih mjesta. Na kraju, ako se pojavi "zvonce", znači da ste pronašli odgovor. Likove i ostatak igre nije potrebno opisivati. Glavni je naglasak dan načinu igranja i ugođaju u igri. Digitalizirani likovi, mnogo animacija, ambijent, zvuk, sve je savršeno izvedeno.

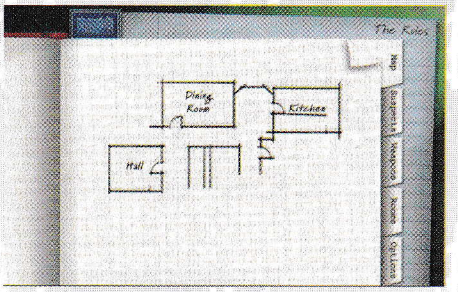
Kalit Usama

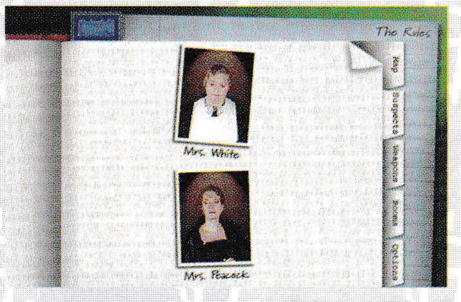












TURBO HACKER

TOP lista

DRUŠTVENE IGRE

1. Monopoly
2. Cluedo
3. OThello + Yahtzee
4. Battleship
5. Risk

ENCIKLOPEDIJE

1. Space and the Universe
2. Mosby's Medical Encyclopedia
3. Battles Of The World
4. Encyclopedia of Sience 2
5. Human Body

IGRE

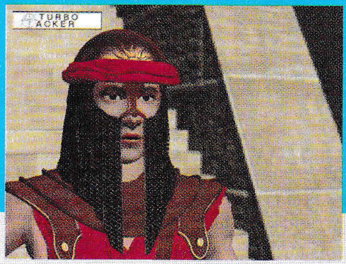
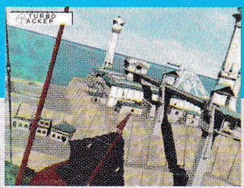
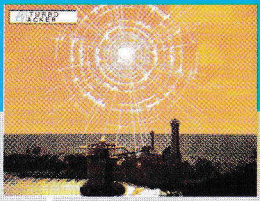
1. Atlantis
2. 688 (I) Hunter Killer
3. Dungeon Keeper
4. Blood
5. X-Wing vs Tie Fighter

DJEČJI NASLOVI

1. Tonka
2. Puzzles
3. Creations
4. Madline in Europe
5. Mr. Potato Head

Atlantis

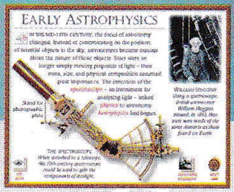
Spektakularna avantura u još spektakularnijoj grafici. Otkrijte tajne otoka Atlantis, putujte kroz vrijeme, saznajte istinu! Pet zadivljujućih mjesta s brojnim zagonetkama, 50 likova, preko stotinu objekata kojima možete manipulirati, 360r panoramskog pogleda te uspravno i okomito pomicanje daje pravi ugođaj 3D igre. Uz 3D zvuk i orginalnu glazbu, ostat ćete ugodno šokirani do kraja igre. Ako ste sumnjali, pogledajte slike i sami se uvjerite!

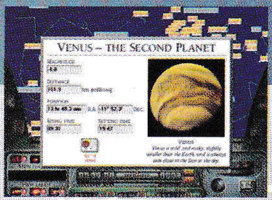




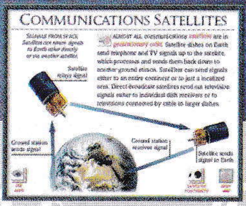

SPACE AND THE UNIVERSE

Jedno od najpoznatijih knjiga vezanih za astronomiju našla se na multimedijskom CD ROM-u. Filmski i audio zapisi prisjetit će starije na davno zaboravljene dane čovjekovog iskrcavanja na Mjesec, misije Apollo, Marinera. Slike u visokoj rezoluciji galaksija, planetarnih maglina, zvijezda zaslijepit će vas svojom ljepotom. Pomoću modernog virtualnog opservatorija moći ćete putovati svemirom i planetima proučavajući sve vezano uz svemir, a mala će vam knjiga pomoći savladati osnove astronomije.



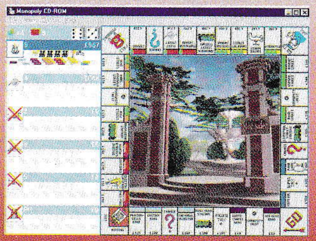
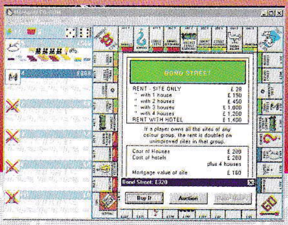
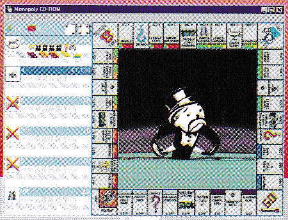
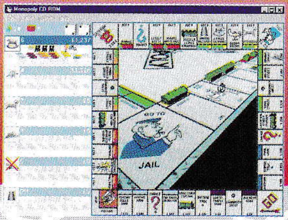






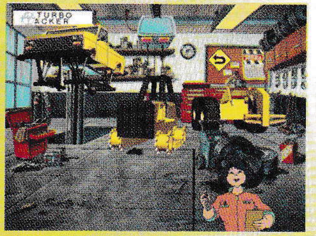
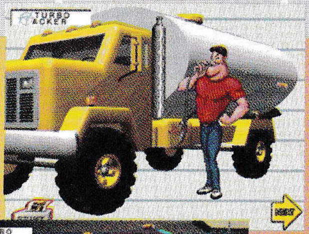
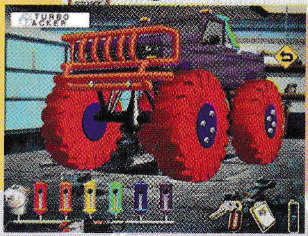
MONOPOLY

Jedna od najpoznatijih društvenih igara u izdanju Hasbra namijenjena svim uzrastima, prebogata animacijom, zvukovima i svime ostalim što prati današnji trend multimedije. Uz multiplayer opciju, igranje traje beskonačno dugo. Svakako, to je jedna od preporuka kako najbolje iskoristiti svoje slobodno vrijeme ovih jesenskih kišnih dana.

Tonka

Još jedna dječja igra u izdanju Hasbra osvojila je srca mališana. Najigranija igra na sajmu INOVA'97 i najprodavaniji proizvod poučit će mališane ali i odrasle tajnama arhitekture. Napravite svoju zgradu, grad, park ili pročistite ulicu. Smijeha će biti i previše jer je igra namijenjena prvenstveno mladima, ali ni stariji neće ostati ravnodušni. Svoj komercijalni uspjeh postigla je zahvaljujući svojoj igrivosti, interaktivnosti ali i umjerenoj cijeni.

OSIJEK - Marina Držića 1
VARAŽDIN - Pavlinska 5
RIJEKA - Karolina Riječka, Korzo 7
SPLIT - Bana J. Jelačića 17

SADRŽAJ

HACKER
Prvi hrvatski časopis za informatičke igre
Izlazi mjesečno

Izdavač:
JANUS LINGUA d.o.o.
za novinsko-izdavačku djelatnost
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179
žiro račun: 30105-603-28346

Direktor:
Senka Kušer

Tehnički urednik:
Tomislav Mijić

Glavni i odgovorni urednik:
Kristijan Žibreg

Design i layout:
Igor Vranješ

Suradnici:
Hrvoje Kablar, Miroslav Puljiz, Damir Rukavina, Dario Rakovac, Patrik Pencinger, Domagoj Korak, Igor Duić, Robert Gabelić, Krešimir Lauš, Berislav Jozić, Luka Mihaljević, Usama Kalit, Vedran Januš

Strip:
Goran Stančić

Lektor:
Ankica Đerek

Računovodstvo:
Melita Šobot

Izrada filmova:
Studio Janus
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179, 427-883, 429-810

Tisak:
Tiskara Meić
Šenoina 25, 10000 Zagreb
Tel/fax: 01/523-613

ISSN 1330-7126

Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet

e-mail adresa:
hacker@janus.hr

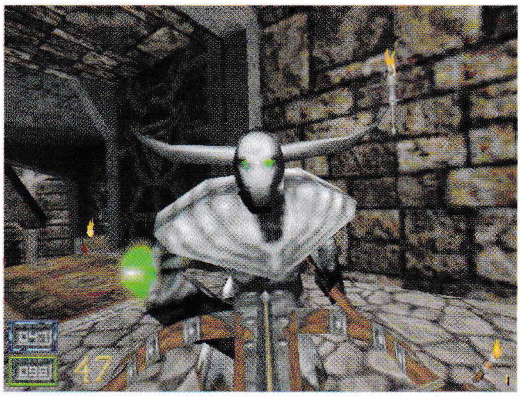
WWW stranice:
http://www.hacker.hr

Časopis je napravljen na računalima

GATEWAY2000

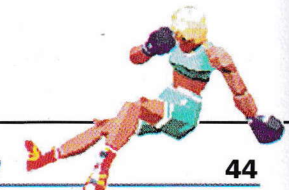
u programima QuarkXPress, CorelDraw i Adobe Photoshop

NAJAVE



PLAYSTATION





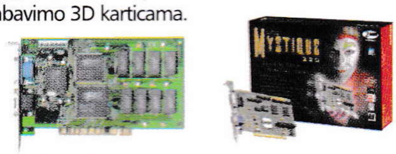
AMIGA

RJEŠENJE

SAVJET VIŠE

RUBRIKE

HARDWARE

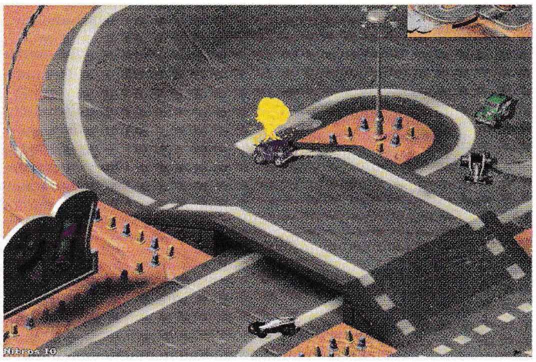


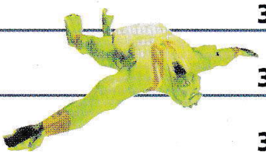


TEMA BROJA

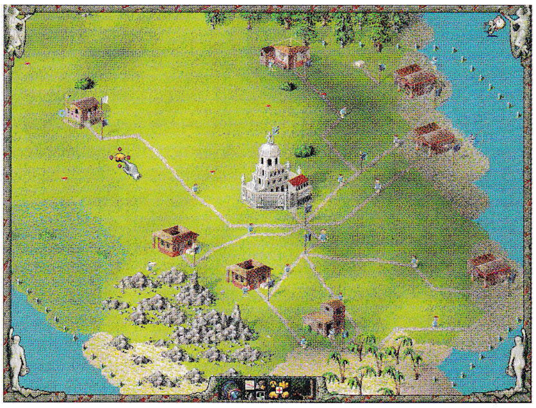
IGRE

EIDOS je ozbiljno odlučio podići adrenalin u krvi kupaca svojih igara. Speed Deamons je odlična utrka autića koja će svojom ludom dinamikom zapaliti vaša zahuktala računala. Mislite da ste u ovom žanru već sve vidjeli? Može biti, ali nikada niste vidjeli ovako cool izvođenje.



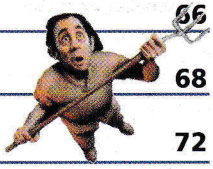


Tko o čemu - mi o Settlersima. Možete im predbacivati ovo ili ono, oduzimati ili dodavati primjedbe - ništa neće pomoći. Legende su legende...

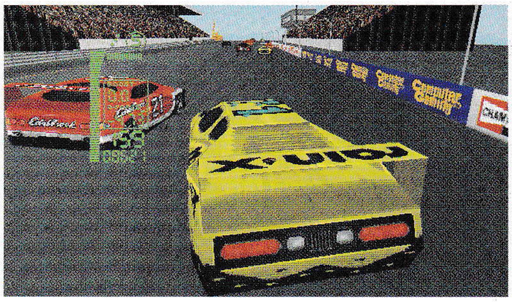


Delphine Software je tvrtka koja svojim dosadašnjim igrama Flashback i Out Of This World nije prošla zapaženo na tržištu zabavnog softvera. Njihova nova igra Moto Racer, izdana pod okriljem Electronic Artsa, izvanredna je simulacija koja svojom kvalitetom i igrivošću stoji uz bok igrama Nascar i Screamer.



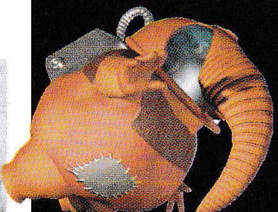


Amerikanci se boje da će im Japanci preuzeti tržište. Jedno od najčešćih opravdanja tipičnog američkog patriota je da Japanci nisu sposobni stvoriti nešto svoje, nego samo uzeti tuđe, no zaboravljaju reći da su ti japanski "preuređeni" proizvodi redovito i poboljšani i jeftiniji od njihovih, što je najbolja formula za prevlast na tržištu.

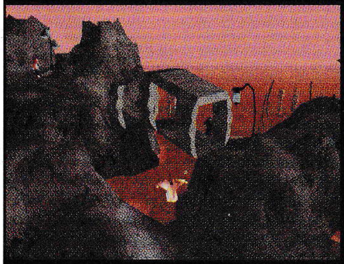


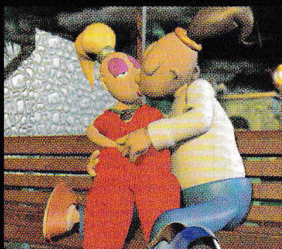
LBA² little big adventure

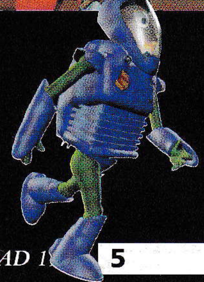
Twinsen's Odissey



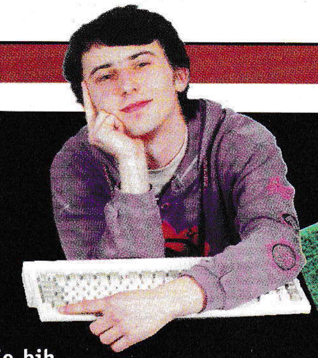
Iz Adeline Softwarea stiže dugo očekivani nastavak Twinsenovih avantura. Prvi dio ove izuzetne igre je osvojio srca mnogih igrača zbog osebujnog stila i šarma kojim je igra odisala. Ništa čudno s obzirom da igra dolazi iz radionice francuskih programera koji su pokazali da se umjetnost može uspješno primjeniti i na kategoriju zabavnog softvera koji u posljednje vrijeme boluje od pretjeranog klišeiziranja. Nastavak Twinsenovih avantura neće nikoga ostaviti ravnodušnim tako da će i ova igra, kao i njen prethodnik, ostati zapamćena po jedinstvenom umjetničkom doživljaju.







POPIS OGLAŠIVAČA



Bok škvadro,

Zovem se *Kristijan Žibreg* i vaš sam novi urednik u časopisu. Dakle, što vas novoga očekuje u novom broju? Prije svega, izdvojio bih *Little Big Adventure*, pravo umjetničko djelo genijalnih francuskih programera iz *Adeline Softwarea*. U današnje doba kada proizvođači računalnih igara podvaljuju prokušane recepte i klišeje, nove avanture *Twinsena* su nas iskreno oduševile tako da je ova igra bez problema pobijedila u "natjecanju" za temu broja. Nadalje, nakon ljetne sezone u kojoj su proizvođači igara ispucali hitove, slijedi razdoblje svojevrsne suše prije *Božićne* sezone za koju svi čuvaju potencijalne *"blockbustere"*. Iz najava u ovom i prošlom broju, lako se zaključi da se svijet polako priprema za novu generaciju 3D igara koje će se vrtjeti pod novim grafičkim engineom *iz ID Softwarea*. *Quake 2* je naslov koji svi željno iščekujemo i koji će premijerno pokazati mogućnosti novog enginea, a nakon *Quakea 2* slijedi prava navala igara iz ostalih softverskih kuća koje će koristiti licencirani *id-ov Q2* engine. No, neke softverske kuće su se upustile u izradu vlastitih 3D enginea koji bi se trebali natjecati sa prokušanim *id-ovim* proizvodom. Koliko će u tome uspjeti, teško je reći. Osobno, najveće šanse dajem *Sierriom Half Lifeu* koji, ako je suditi po slikama, izgleda čak nešto bolje od *Quakea 2*.

Listajući najave iz ovog i prošlog broja, vidi se da sve češće spominjemo ubrzivačke kartice temeljene na *3Dfx-ovom Voodoo* chipsetu koje su konačno došle i u Hrvatsku. Kako smo od prošlog broja primili puno vaših pisama u kojima tražite dodatne informacije o ovoj tehnologiji koja konačno na stolove igrača donosi performanse bolje negoli *Playstation* ili *Nintendo64* konzole, odlučili smo testirati trenutnu ponudu ovih kartica na hrvatskom tržištu u rubrici *Hardware*. Da vam olakšamo odluku oko Božićne kupovine: kupite si neku od 3D ubrzivačkih kartica (ovisno o budžetu) jer ćete još nekako i moći izdržati do Nove godine bez ove *fancy* tehnologije, no većinu igara koje izlaze sljedeće godine nećete uopće moći igrati bez hardverski podržane 3D grafike.

Vijest koja će obradovati ljubitelje *PSX* konzola je konačan dolazak *Playstationa* u Hrvatsku zahvaljujući *Algoritmu* koji je sklopio ugovor sa *Sonyem* o distribuciji konzole i igara za hrvatsko tržište. I na kraju, dužan sam ispriku svima koji su komentirali novi stil pisanja u *rubrikama Bez panike, Hackermanija* i *SOS* previše agresivnim - jednostavno u žurbi oko zaključenja broja nismo uspjeli dotjerati konačni izgled ovih rubrika, no grešku ispravljamo u ovom broju. I da rasvijetlimo misterij koji je vas je, izgleda, mučio oko "tajnog" identiteta autora koji se za vas muči i istražuje u okviru spomenutih rubrika - čovjek "bez lica" je kontroverzni i sarkastični *Damir Rukavina*. Eh da, što se tiče CD-a koji je uobičajena tema u pismima čitatelja - izlazi u prosincu. Bar tako kaže moj poslodavac: *"Kristijane, u prosincu ćemo izbaciti ili CD ili tebe. Biraj."*. Toliko za ovaj broj. Sa nestrpljenjem očekujemo vaše komentare i kritike glede novog izgleda časopisa, bilo pismom bilo E-mailom na hacker@janus.hr

Kristijan Žibreg (draught@earthling.net)

Pismo mjeseca

Od sada u svakom broju Hackera biramo i nagrađujemo pismo mjeseca. Dakle, ako ste sigurni u svoje spisateljske sposobnosti i želite nam reći nešto zanimljivo i duhovito, argumentirano nas iskritizirati ili nam otkriti Veliku Tajnu Svemira - što čekate! U ovom nas je broju Zoran Žmirić zaista zabavio i oraspoložio svojim ležernim, duhovitim uratkom pa njegov trud nagrađujemo polugodišnjom pretplatom na Hacker.

Moj sin ženi Laru Croft

Haj!
Društvo! Ma svaka vam čast! Odgovorno tvrdim da ste uredništvo s najdebljim živcima i najvećim strpljenjem u Hrvatskoj. Listam tako malo stare brojeve Hackera i čitam pisma čitatelja.

- Bok Hackeri! Super ste. Najbolji u Europi... Ali možete li malo povećati broj stranica, bar na 60 i ubacit CD prilog s najnovijim igricama
- Bok škvadro! Ful ste naj... Može li Vaš i naš Hacker biti malo jeftiniji? Povećajte broj stranica na 70-80, i to total u boji, s CD prilogom
- Pozdrav uredništvu! Neću Vam pisati da ste najbolji jer to i sami znate... Evo mojih prijedloga: Hacker na 100 stranica, a CD prilog da bude...

Ja bi na Vašem mjestu prokuhao sa živcima. Svaki broj ista pisma. Možda sva ta pisma piše jedan te isti čovjek samo što se svaki puta drukčije potpiše. Vjerujte mi na riječ, neće proći dugo i dobit ćete pismo:

"Bok svima. Želio bih da Hacker izlazi svaki dan kao *Večernjak*. Neka ima tvrde korice, A3 format, broj stranica kao tri enciklopedije (cca 2000 str). CD prilog obavezan i to jedan dan original *Encarta Atlas*, drugi dan *MDK*, ali nemojte stavljati *Quake* jer njega imam. I nešto za kraj. Promijenite ime listu. Hacker je glupo. Neka se zove *Pero* i neka izlazi samo u dva primjerka, jedan Vama, jedan meni. Cijena između 5 i 7 kuna. Vaš vjerni Pero"

Što se Vas tiče, pravi ste i samo tako i dalje. Broj 28 je tako grafički sređen da sam dobio upalu vilice. Nisam mogao zatvoriti usta od čuda. Svaka čast. Usput, *Tomb Raider* u mojoj kući ima počasno mjesto, a moj sin *Matej* kaže da će, kad naraste, oženiti *Laru Croft*. Stoga sam dužan upozoriti da je moja buduća snaha pljačkaš grobova (**tomb raider**), a ne jahač grobova (**tomb rider**) kako vi više puta pišete u Hackeru (opis igre, top liste i dr.). Pozdrav svim *Riderima* i *Raiderima*.

Zoran iz Rijeke (zoran.zmiric@ina.hr)

pismA čitatElja

N64 rulez, PSX sucks!

Dragi urednici najboljeg informatičkog časopisa u Hrvatskoj, do sada sam za vas imao samo pohvale. Ali sada imam nekoliko primjedbi i upozorenja: previše zapostavljate *N64* (za sada najbolju konzolu na tržištu). Zašto? Imate dovoljno igara i svega ostalog o čemu možete pisati za *N64*! Zašto stalno "nabijate" *PSX*? On je zaista odlična knzola koja ima više igara (odličnih), ali *N64* je ipak bolji (puno bolji) i za njega također izlaze odlične igre, bolje, s puno boljom grafikom i igrivošću nego na *PSX-u*. Ako za *PSX* možete odvojiti više od 3 stranice, onda vas molim da ubuduće odvojite barem jednu stranicu, jednu rubriku za N64. U prošlom broju Hackera je jedan čitatelj napisao da napravite rubriku za *N64*, a vi ste tako dobar informatički časopis, vi ste za tako dobar prijedlog tako nezrelo odgovorili: *"E baš nećemo!"*. Ostalo je sve OK . Puno vas pozdravljaju

Ivan (13), Ivo (13), Damir (13), Siniša (14), Kuzma (13) i Davor (11) iz Crikvenice.

Istina, N64 ima bolje grafičke mogućnosti od PSX-a, a razlozi zašto nemamo rubriku za N64 su jednostavni:
1) Za N64 u totalu ima puno manje igara od PSX-a
2) PSX se u Hrvatskoj ipak puno bolje udomaćio od N64. Osim toga, od sada u Hrvatskoj imamo i ovlaštenog dilera PSX konzola i igara - Algoritam iz Zagreba - svakodnevno nam pristižu svježe i pravovaljane informacije i, što je za sve nas najvažnije, originalni softver za prikaz u Hackeru.
3) I na kraju ono najbitnije: iza Playstationa stoji Sony, megakorporacija kojoj je, po izjavi dužnosnika, "PSX konzola najvažniji strateški proizvod u povijesti poduzeća". Bitniji čak i od famoznog walkmana... Nintendo se jednostavno nije odlučio natjecati u Hrvatskoj sa suparnikom poput Sonya.

Puno vas pozdravlja
Kristijan (24)

Dosta shit igrica

Štovano uredništvo, omiljenog nam kompjuterskog časopisa mogao bih početi sa naj, naj, ali radije ću pokazati zube. Prvo, smeta mi vaše opredjeljenje... Recimo, *M. Mikić* opisuje *Dukea 3-D*, on postaje njegov fanatik i super obožavatelj (primjer: *Duke lives forever???*). Zašto onda njemu dajete *Quake* ili *Blood?* I on onda da igri 59%! Ako već dajete nekome igre na recenziju, dajte ih onome tko voli dotični igrački žanr (osobno, volim sve tri spomenute igre). Drugo, zašto opisujete shit kao *Terracide*, bolje da ste stavili neku drugu igricu. Drago mi je što je *PSX* dobio rubriku, ali obećali ste opisati i par *N64* igrica. Imam *N64* i *PSX*.
Treće, kažete da imamo 16 strana više, a na njima samo reklame. Bilo bi dobro kad biste reklame i neke rubrike stavili na zadnje stranice tako da se možemo lakše snaći.

Molim da moje kritike shvatite dobronamjernima, a ukoliko ih ne možete ispuniti, znajte da ste svejedno moj najdraži časopis.

Nepotpisani

Raznježio sam se od ove posljednje izjave, šmrc... OK, sada da ja malo pokažem zube. Prvo, što se tiče slučaja Mikić, jesi li primjetio da M. Mikić više ne piše za Hacker?
Drugo, Terracide smo objavili zato što je to bio shit koji se ipak isticao iznad hrpe shit igara kojima smo taj mjesec bili zatrpani.
Treće, mislim da ti ne trebam posebno isticati da časopis živi od reklama. Ne trebaš se bojati da će reklame u Hackeru popapati cijeli časopis jer nije sve u broju stranica. Pobrojiš li broj opisanih igara i najava, vidjet ćeš da se radi o brojkama koje se ne mijenjaju. A ako u nekom broju objavimo više reklama, primjetit ćeš da smo smanjili font za opise igara tako da uvijek imamo istu količinu teksta i sve je OK. Uostalom, reklame su često vrlo korisne. Primjerice, nakon što na str. 88 pročitaš sve o moćnoj 3Dfx kartici, prvo što ti padne na pamet je: *"Kvragu, dosta mi je trzavih igara. 'Oću si kupit' to čudo "*. Tada se malo istraživanje ponude naših oglašivača pokaže kao itekako koristan izvor informacija.

Ne zapostavljajte Amigu!

Bok,
Imam Amigu 1200. Redovito kupujem Hacker od prvog broja, čak sam neko vrijeme bio i pretplatnik. No, u zadnje vrijeme mi baš i nije jasno zašto dajem tih 20 i nešto sitnog za 3-4 stranice o Amigi. Pa ljudi, gdje su sve one divne rubrike poput *PD Zone, Demo Zone* i *WB Učionice?* Mogli bi uvesti *Imagine Učionicu, Pro Tracker* ili nešto slično Đ samo neka je za Amigu. Gdje je i test hardwarea iz *Phase 5*. Mislim da ćete izgubiti i taj mali broj čitatelja koji imaju Amigu jer je izašao *Warp* (Amiga magazin na hrvatskom). To bi bilo sve što se tiče Amige u Hackeru. Bio bih vam zahvalan da me poslušate. Sa štovanjem *"još uvijek"* vaš čitatelj

Mario

Dragi Mario,
Sasvim susjećam sa tobom jer sam i sam još uvije zagriženi Amigaš (kao što to lijepo kaže jedan moj prijatelj: "Amiga je bila i ostala moja jedina i prava ljubav"). Nažalost, priroda mojeg posla je takva da većinu vremena provodim koristeći PC. Što se tiče povećanja broja stranica za Amigu, ne mogu ti ništa obećati u ovom trenutku, no kod slijedećeg Hackerovog povećanja broja stranica ćemo se sigurno sjetiti i Amige. Rubrike koje spominješ smo ukinuli isključivo zato što je to tražio veliki broj čitatelja. Za *Warp* sam čuo i iskreno me iznenadilo što je konačno i Hrvatska dobila svoj Amiga časopis (usput, imaju ga i Mađari), no ne smatramo taj časopis direktnom konkurencijom Hackeru jer Hacker nije časopis orijentiran isključivo na Amigu. Ostaj i dalje naš čitatelj i korisnik Amige.
Where do you want to be tomorrow?

Amiga International

Glad za Voodoo magijom

Strašno me zanimaju nove *Voodoo 3Dfx* kartice pa me zanima gdje ih mogu nabaviti, te koliko koštaju. Mogli bi ih i opisati u rubrici *Hardware*. Trebali biste staviti i CD prilog uz Hacker koji bi izlazio svaki 2. ili 3. broj. Primite mnogo pozdrava od

Damira!

Haug!
E, evo da odmah prijeđem na stvar... Namjeravam si kupiti novu grafičku karticu i koliko sam skužio po opisima igara, sve rade bolje "ako imate *3Dfx Voodoo* chipset", bla, bla... E sada, koliko sam skužio iz konteksta, stvar je u tehnologiji koja se primjenjuje na više kartica. U tu svrhu, molim vas da mi napišete nešto o tome (želim imati karticu sa tim čudom) tj. koje kartice to imaju a koje ne, koja je Best Buy, koja je Best Of i po mogućnosti okvirnu cijenu (ima li *Matrox Mystique* dotični chipset?). Unaprijed zahvalan

Davor

Pretpostavili smo da će nakon listopadskog broja uslijediti slična pisma jer smo tada često puta spominjali *Voodoo* kartice. Zato smo u ovom broju zadužili moćnog *Patrika Pencingera* da sukobi pet popularnih 3D ubrzivačkih kartica pod lupu. I to ne samo one baziran oko misterioznog *3Dfx Voodoo* čipa, ima tu i ostalih kartica koje se mogu uklopiti u svačiji budžet. Inače, toplo preporučam svakom pasioniranom igraču da u svoj mjesečni proračun pod hitno ubaci kupnju 3D ubrzivačke kartice. Vjerujte mi, bez nje ćete uspjeti preživjeti taman do *Božića* kada dolazi gomila naslova (naravno, ne spominjući one koji su najavljeni za iduću godinu) koji se oslanjaju na ovu tehnologiju.
No, što čekate. Trk na stranicu 88.

TDK!
NOW AND FOREVER

JANUS STUDIO

There are a lot of possibilities when it comes to storing data! Ours is painless!

SAVE YOUR WORK!



Mi smo predstavnici i ekskluzivni distibuter TDK za Rep. Hrvatsku i vodeći distributer medija za snimanje. Mi smo profesionalci na području medija za snimanje i uređaja za pohranu podataka. Mi smo KVARK. Ako trebate medij za snimanje, CD-ROM ili uređaj za "back up" obratite se nama. Čekaju vas izuzetne cijene i promptna usluga uz stručne savjete i servis. Usporedite ove cijene i bit će vam jasno o čemu govorimo.



TDK CD-R: CD-R 74=15,9 Kn TDK FLOPPY: 3,5" 1,44 Mb formated=2,54 Kn DATA CARTRIDGES TDK: DC-2120QIC80=45 Kn, DC4-90R=37,60 Kn, DC8-112=45,60 Kn MAGNETO OPTICAL DISCS TDK: MO-640/3,5"=168 Kn, MO-1,3 GB/5,25"=238 Kn, MO-2,6GB/5,25"=371 Kn ZIP 100: Zip 100=98,35 Kn MITSUBISHI LASER SERVO: Media LS 120=143 Kn

BACK UP HARDWARE

CD-ROM: HITACHI 16x=514 Kn, CREATIVE 24x=650 Kn CD RECORDER: YAMAHA CDR-200T 2/6x int.=2356,74 Kn, HP 6020i int. 2/6x=2542 Kn, HP 6020es exter. 2/6x=3204 Kn STREAMER: HP COLORADO 1.7/3.2 GB Int: T3000=994 Kn IOMEGA ZIP 100 parallel port externi=1098 Kn MITSUBISHI 120 Mb Floppy drive LS-120= 896 Kn. Ovo je samo kratak presjek kroz ponudu. Na lageru imamo i druge dužine medija za snimanje i druge modele uređaja za "back up". Obratite se s povjerenjem!



Recordable Compact Disc



Magneto Optical Disk



Data Cartridge 8 mm



Data Cartridge 4 mm



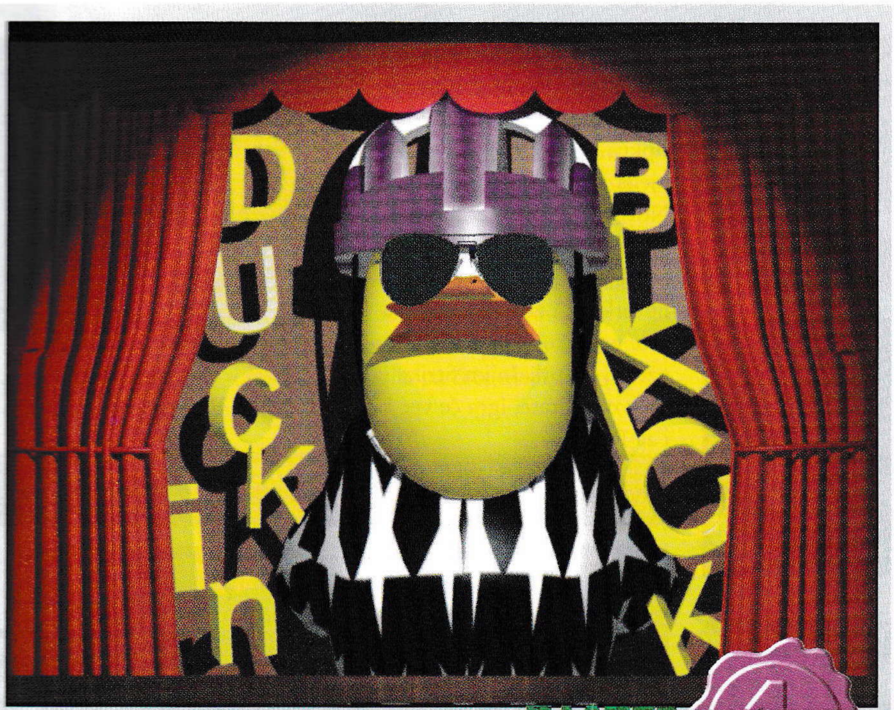
Quarter Inch Cartridge



Micro Floppy Disk

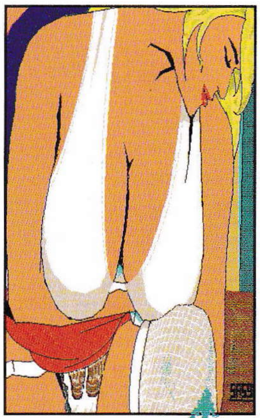
KVARK d.o.o. - predstavništvo TDK za Republiku Hrvatsku, Trg Kralja Tomislava 19, Zagreb
Tel: +385 1 481 11 33, Fax: +385 1 42 76 76, E-mail: kvark@zg.tel.hr

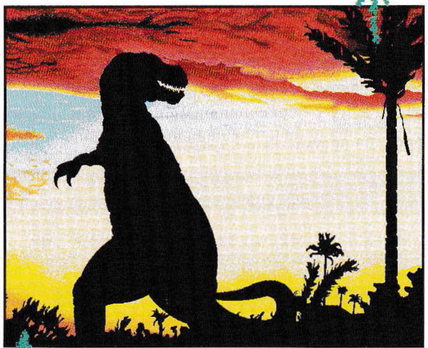
TDK®



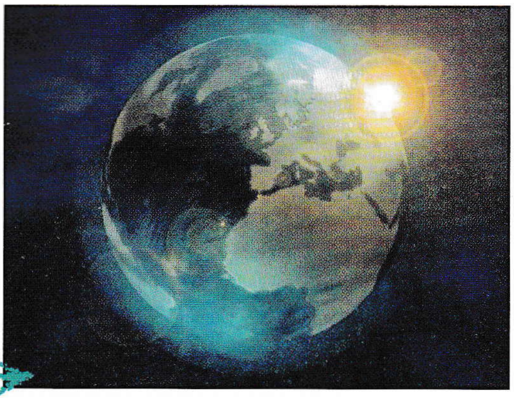
HACKER No.1

Autor: *Ivana Ivandić*
Starost: *14*
Platforma: *P5/166 24 MB*
Programi: *Corel Photo Paint 7.0, Corel Dream 3D*





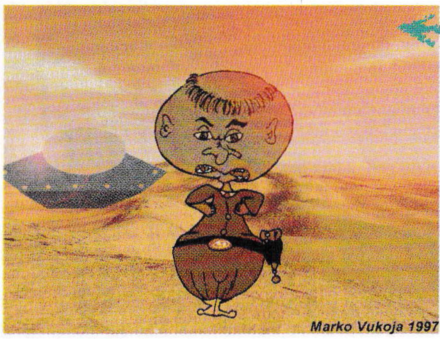
Autor: *Saša Stojimirović*
Starost: *23*
Platforma: *Amiga 600, 1 MB*
Program: *Deluxe Paint III*



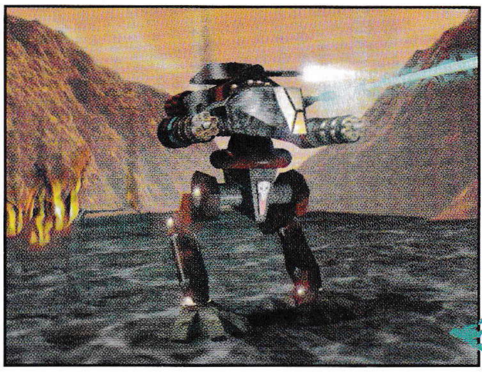
Autor: *Emil Škorjanec*
Starost: *16,5*
Platforma: *PC 486/80, 16 MB*
Program: *Paint Shop Pro 4, Corel Photo Paint 7*



Autor: *Hrvoje Licitar*
Starost: *16*
Platforma: *P5/90, 16 MB RAM*
Program: *3D Studio 4.0, Paint Shop Pro 4.0*



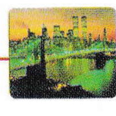
Autor: *Marko Vukoja*
Starost: *16*
Platforma: *PC P5/90, 32 MB*
Program: *VistaPro 3.1, Photopaint 7.0, Corel DRAW 7.0, Photoshop 4.0*



Autor: *Kristijan Vučković*
Starost: *21*
Platforma: *PC P5/133, 16 MB*
Programi: *3DS 4.9, Photoshop 4.0,Corel Photo Paint 7*







Final Liberation

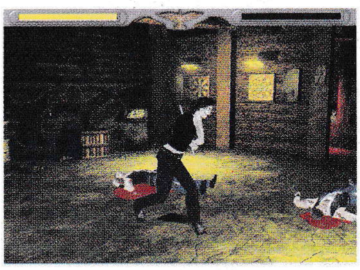




Planet Volistad napali su Orkovi kaneći uništiti sav ljudski rod. Odaberite hoćete li voditi Imperium of Man ili Space Ork Horde i na raspolaganju će vam biti stotinjak različitih jedinica za uništavanje žive sile i svega što vam se nađe na putu. Ako ste pomislili da je ovo još jedna real-time strategija, moram vas razočarati - ovo je igra na poteze u kojoj će biti 30 scenarija i dvadesetak minuta video sekvenci gdje ćete se upoznati s pričom, a tu je i podrška 16-bitnoj grafici i 3D zvuku. Final Liberation ćete zaigrati umreženo sa trojicom prijatelja.

Proizvođač: **SSI** Platforme: **PC**

The Crow: City of Angels

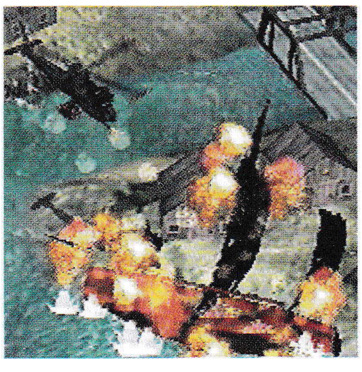


Igra je rađena prema istoimenom filmu koji je igrao i u našim kinima. Radnja više-manje prati onu iz filma. Igrate u ulozi Ashe Corvena, čovjeka kojeg je ubila jedna L.A. banda. Mistična sila vraća vas ponovno u stvarni svijet da biste se osvetili svojim ubojicama. The Crow ćete igrati kao niz tučnjava u kojima će vaš lik postupno jačati sve dok ne dođe do glavnog negativca. Nažalost, igra nema combo udarce ni neke specijalne efekte, nego samo nekoliko standardnih udaraca koji će vam ubrzo dosaditi, ali, srećom, moći ćete koristiti noževe, cijevi, pištolje i ostale rekvizite. Ako ste gledali film i želite provjeriti je li igra štogod bolja, onda je nabavite.

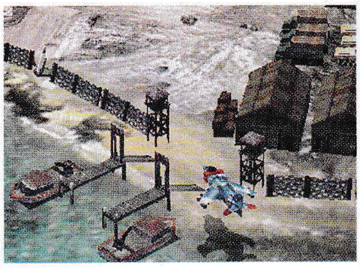


Proizvođač: **Acclaim** Platforme: **PC, PSX, Saturn**

Nuclear Strike



Electronic Artsova Strike serija se nastavlja. Nakon prošlogodišnjeg Soviet Strikea, dolazi novi nastavak pod imenom Nuclear Strike. Iako koristi isti engine, EA obećaje 25% bržu igru. Nuklearna opasnost prijeti jugoistočnoj Aziji - ondje je luđak spreman na sve pa čak pritisnuti i veliku crvenu tipku. Vaš je cilj doći do njega i u tome ga spriječiti. Novost je u ovoj igri upravljanje s nekoliko vozila. Moći ćete sjesti u helikopter, tenk, hoverkraft i zrakoplov. Igrat ćete na nekoliko različitih terena u predivnoj grafici u kakvoj ste uživali i u prijašnjim Strike igrama, a ovaj je put tu i 3D zvuk. Dok ovo čitate, igra će već biti u prodaji za PSX, a nešto poslije i za PC.



Proizvođač: **Electronic Arts** Platforme: **PC, PSX**

Red Alert: Aftermath





Red Alert: Aftermath Westwood Studios je odlučio napraviti još jedan dodatak Red Alertu ponukan činjenicom da je Counterstrike svoj prodao u više od 150.000 primjeraka. Aftermath donosi 18 novih misija (9 za Saveznike, 9 za Ruse) i stotinjak karti za multiplayer igranje koje ćete moći raširiti na 126x126, što je znatno više nego u originalnom Red Alertu. Aftermath donosi i devet novih jedinica koje će se moći koristiti u misijama i u multiplayer igri. Saveznici su dobili chronotank, demolition tank (kamikaza tenk), mehaničara za popravak terenskih jedinica te M.A.D. tenk koji šalje impulse u zemlju uništavajući najbliže protivničke ali i vaše jedinice. Rusi imaju svoju inačicu M.A.D. tenka i podmornicu s voda-zemlja projektilima, tesla tenk i shock trooperse s prenosivim tesla naprtnjačama.

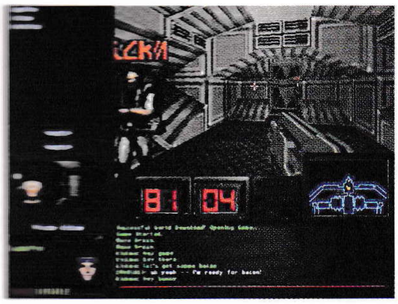
Proizvođač: **Westwood Studios** Platforme: **PC**

Aliens Online



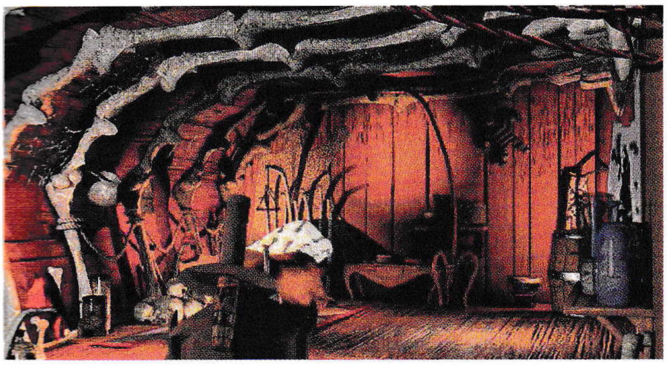


Na svemirskoj stanici LV 246B uspjeli su se izleći alieni pa postoji opasnost da se raširе i na ostale svemirske stanice. Korporacija šalje skupinu marinaca neka ih uništi. Svoje marince možete opskrbiti oružjem dok su još u cryo komorama, odabrati im vještine, izgled lica i ostale detalje. Igra se iz prve perspektive ali nema ni traga novim 3D tehnologijama nego igra koristi spriteove. Ako možete zažmiriti na to, igra će vam se jako svidjeti. Ako želite biti u koži aliena, odaberite njih i borite se protiv marinaca. Iako vam tada jedino preostaju kandže, rep i zubi, moći ćete vidjeti pozici-



ju svakog marinca (ipak su oni razvijenijih osjetila). Ako poginete, moći ćete ući u tijelo obližnjeg marinca. Tijekom igre, igrajući kao alien, moći ćete napredovati sve do kraljevske časti. Postavši kraljicom, moći ćete sami stvarati svoje nivoe. Pravu stvar ova igra donosi u multiplayer modu, gdje će biti podržana i voice tehnologija pa ćete moći igrati i pričati sa svojim suborcima.

Proizvođač: **Kesmai Studio** Platforme: **PC**



Voodoo Kid

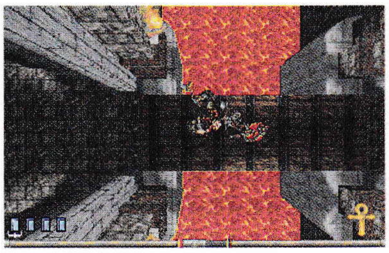


Junak ove point'n'click avanture pronalazi staru prašnjavu knjigu na tavanu. Pregledavajući je, čini grešku: na glas čita nerazumljive riječi, čime oslobađa demone iz dalekih mračnih svjetova koji će ga uspavati. Kad se probudio, našao se na začaranom gusarskom brodu punom zombija. Igra je pričom i načinom igranja najsličnija Monkey Islandu. Namijenjena je nešto mlađem krugu igrača pa zagonetke nisu preteške i ne biste trebali imati problema. Moći ćete odigrati i nekoliko manjih arkadnih igara.

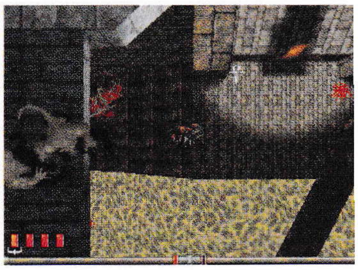


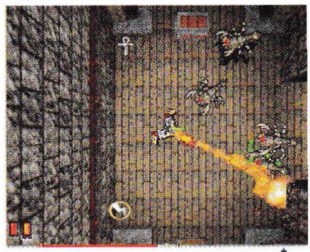
Proizvođač: **Infogrames** Platforme: **PC**

Mageslayer

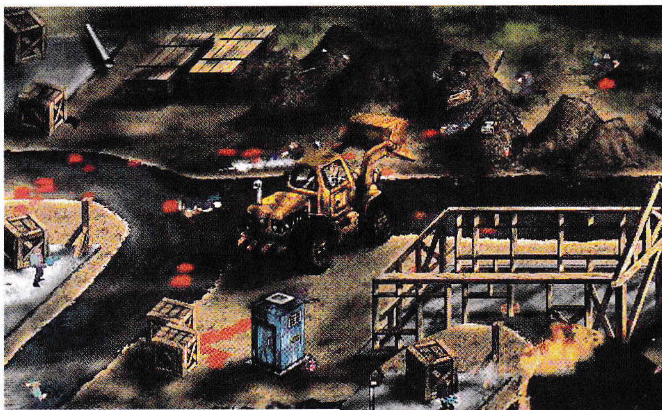


Raven Software je napravio 3D pucačinu ali, želeći se barem malo razlikovati od mnogobrojnih sličnih igara, uveo je mogućnost praćenja igre odozgo. Sve se zbiva u fantazijskom svijetu i možete biti jedan od četiriju ponuđenih likova. U čemu je štos? Zašto bi netko iz 3D pucačine prešao u 2D perspektivu? Mageslayer je vrlo zabavan, pogotovo u toj perspektivi, a tu je i odlična hi-res grafika s podrškom 3dfx karticama te "multislayer" opcija za 16 igrača. Trebat će malo vremena dok se naviknete na to da neprijatelju vidite samo glavu i ramena. Kad su neprijatelji iznad vas, dobro je prebaciti se u 3D pogled jer u 2D-u ne možete nišaniti gore-dolje. Mageslayer je primjer kako se dobrom idejom može izdići iz mnoštva 3D igara.





Proizvođač: **GT Interactive** Platforme: **PC**



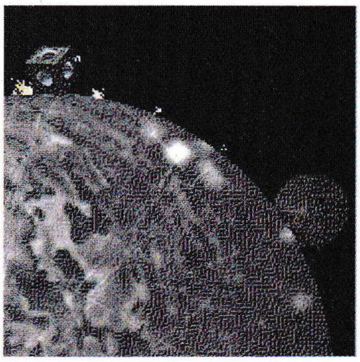


Postal

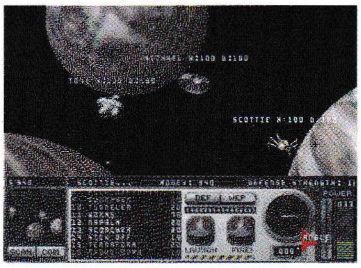
Kao što svi znamo, nasilje se dobro prodaje, pogotovo kad je riječ o kompjutorskim igrama. Tu činjenicu su iskoristili proizvođači Postala složivši zanimljivu igru prepunu nasilja. Jednog lijepog sunčanog dana jedan čovjek u malom gradiću u Arizoni dolazi do zaključka da demonske sile žele zavladati svijetom. Naravno, odlučuje se tomu suprotstaviti. Tipična priča za pravu 3D pucačinu. Ali ne, Postal ćete promatrati iz izometrijskog pogleda igrajući njegovih 16 misija. Cilj svake je pobiti sve što se miče na ekranu. Kad pogodite neprijatelje, krv će prštati na sve strane i neće je manjkati sve do kraja misije, ali tu nije kraj nasilju: neki neće odmah umrijeti, nego će puzajući po podu moliti za milost. Naravno, vi ćete ih poštedjeti muka i potrošiti još koji metak. Pa, tko voli nek' izvoli.

Proizvođač: **Ripcord Games** Platforme: **PC**

Warheads

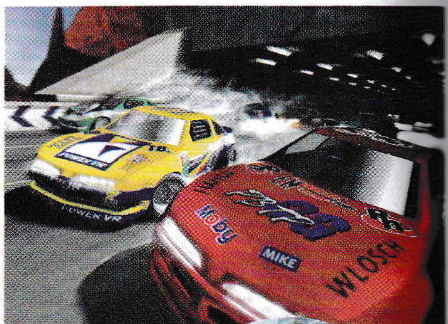


Jednostavne ali uvijek zabavne igre u kojima ste se s prijateljima napucavali preko brda uvijek su se sviđale igračima. Kralj tog žanra je Scorched Earth, koji je u igru unio ekonomiju i fiziku, a zatim se pojavio i zgodni Worms, gdje su tenkove zamijenili crvi. Warheads vas nosi u dubine svemira pružajući sloboda gađanja u svih 360 stupnjeva. Tenkove i crve zamijenili su svemirski brodovi. Igru može igrati 10 ljudskih ili kompjutorski upravljanih igrača. Polje igranja proteže se na nekoliko ekrana pa udaljite li pogled, pred sobom ćete vidjeti cijeli dio na kojem igrate. Svaki planet ima određenu gravitaciju, što ne smijete zaboraviti prilikom nišanjenja. Uz igru, dolazi i editor oružja, gdje postojeće možete mijenjati po želji.



Proizvođač: **totalPlay** Platforme: **PC**

Ultimate Race

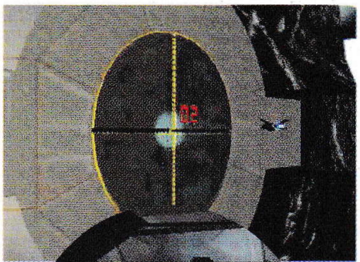


Evo još jedne igre u kojoj ćete potrošiti stotine litara goriva, gume ali i vrijeme. Mada je u posljednjih godinu dana bilo mnogo igara u kojima ste vozili razne automobile, evo još jedne koja se ni po čemu ne izdvaja, ali će je rado igrati. Kao što vidite na slikama, igra ima dobru grafiku, ali da biste Ultimate Race mogli natjerati sve do 800x600 u 65.000 boja trebat će vam i dobro računalo. Moći ćete voziti na vrijeme, protiv 12 računalom upravljanih protivnika ili u mreži sa 16 igrača. Voziti možete danju, noću, u zoru, u sumrak, po magli, kiši i snijegu. Igra će imati i podršku za 3D ubrzivačke kartice pa će sretnici koji je imaju moći uživati u svim detaljima.



Proizvođač: **Kalisto** Platforme: **PC**

Ares Rising





U izradi ove igre sudjeluje troje ljudi koji su radili i na Privateeru, stoga je Ares Rising dosta sličan toj igri. Sve se zbiva u 25. stoljeću, a smjer kojim će krenuti priča ovisi o vašim postupcima. Sami ćete odabrati za koga ćete raditi, tko će vam biti prijatelj, a tko neprijatelj. Novac ćete zarađivati leteći i izvršavajući misije svog pretpostavljenog, a onda ga trošiti za poboljšanje svoje letjelice i kupnju novog naoružanja. Dodataka i oružja je mnogo pa će vam trebati brdo novca samo za to. Zanimljivo je što, kad vam financijske mogućnosti to dopuštaju, možete izgraditi malu flotu letjelica, odabrati odgovarajući brod iz nje za sljedeću misiju ili unajmiti plaćenike koji će voziti s vama. Ares Rising se može igrati u 640x480 rezoluciji u 16 bitnoj boji. Umreženo će moći igrati do osam igrača, a svaki će moći imati određenu ulogu - jedan upravlja letjelicom, jedan gađa neprijatelje, treći prati stanje letjelice...

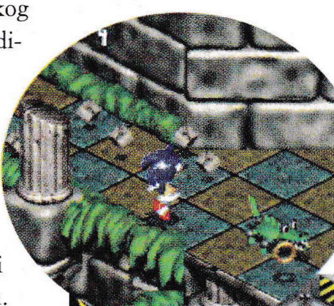


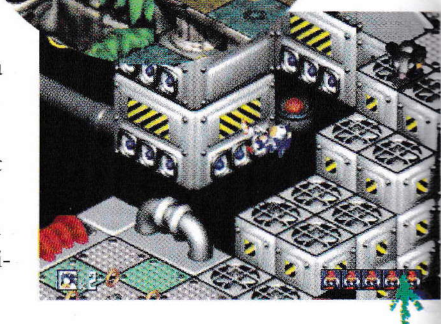
Proizvođač: **Imagine Studio** Platforme: **PC**

Sonic 3D Blast



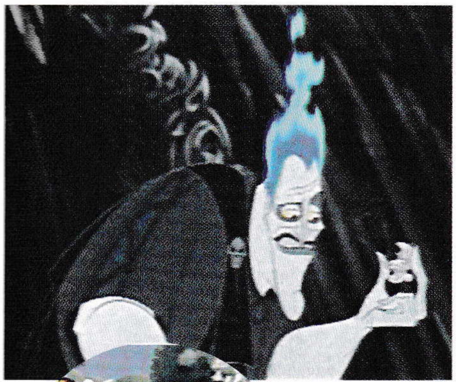
Sega radi još jednu igru za PC tržište u kojoj ćete se pomoću Sonic the Hedgehoga suprotstaviti Dr. Robotniku koji želi zavladati svijetom. Ali to neće biti nimalo lako. Prvenstveno zbog toga što je Sonic ovaj put u tobožnjem 3D okolišu, tj. na igru gledate iz izometrijskog pogleda. Svaki je nivo podijeljen u tri dijela specijalnim prstolikim vratima koja ćete moći otvoriti jedino uništivši sve robote na tom dijelu, a na kraju svakog nivoa morat ćete se obračunati i sa samim dr. Robotnikom. U igri će biti i bonus nivoa u kojima uglavnom sumanuto trčite tunelima skupljajući bodove. Zaljubljenici u Sonic će biti oduševljeni ovom igrom, a ostalima savjetujem neka je prvo zaigraju kod prijatelja, a tek onda odluče.





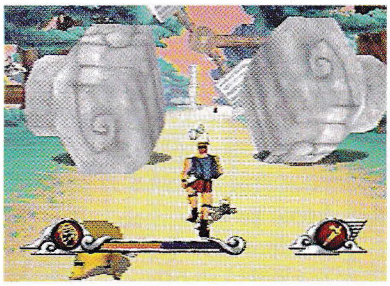
Proizvođač: **Sega** Platforme: **PC, Saturn**

Disney's Hercules



Disney i Virgin su se udružili želeći tržištu ponuditi još jednu igru rađenu po Disneyjevim crtićima. Ovaj ste put u ulozi Herculesa i morate spasiti svijet i svoju ljubljenu. Igra je prepuna mitoloških likova i zanimljivih situacija, ima predivnu grafiku i animaciju, parallax skroliranje ekrana i izgleda kao pravi crtani film. Nakon svakog nivoa bit ćete nagrađeni FMV sekvencom. Pred kraj nivoa morat ćete se suprotstaviti jednom od bossova. Igra pratite iz 2D perspektive, ali ćete u nekim dijelovima moći otići u dubinu. Sve u svemu, ovo je prosječna platformska igra. Prekrasna grafika je jedino čime se može pohvaliti, a sve ostalo je na standardnoj razini. Volite li ovakve igre, svidjet će vam se i ova.

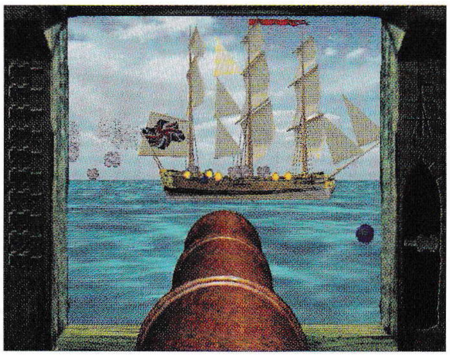


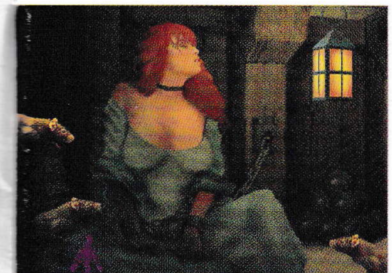


Proizvođač: **Virgin** Platforme: **PSX**

Buccaneer

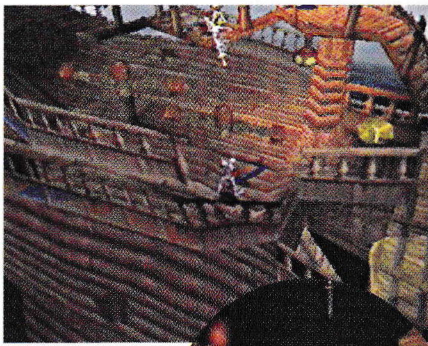
Ova vas igra vodi u 17. stoljeće na Karibe. Borit ćete se na moru i zemlji, ali i voditi brigu o zalihama i stvarima značajnim tadašnjim moreplovcima. Igrač može odabrati dva moda: jedan nudi samo golu borbu, a drugi je s dodatnim stvarima. Borba između brodova može završiti i tako da vi ili neprijatelj skočite na protivnički brod i nastavite borbu prsa o prsa. Ako ste odabrali drugi način igranja, birat ćete jedan od šest ponuđenih likova i voditi ga kroz igru. Sve što trebate učiniti je nabaviti veće i bolje brodove, održati posadu zadovoljnom, uništiti protivničke brodove te razoriti i popaliti gradove. I preživjeti - da biste sve to mogli prepričavati svojim unucima.



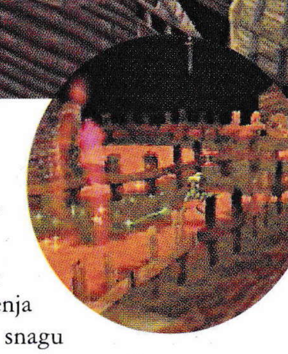


Proizvođač: **SSI** Platforme: **PC**

Medievil

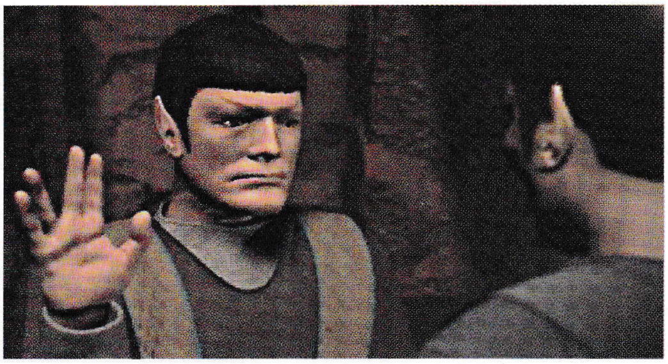


Igra ima trideset nivoa sasvim različite grafike. Na svakom nivou možete slobodno lutati gdje hoćete i kako hoćete, što znači da je igra nelinearna. Glavni je lik kostur čiji je jedini cilj uništiti zlog mađioničara. Igra obiluje crnim humorom. Primjerice, u prvih je nekoliko nivoa vaše glavno oružje vaša odsječena ruka. Poslije će vam na raspolaganju biti još 14 različitih oružja, a moći ćete koristiti i razne napitke. Igru promatrate kroz dinamičnu kameru koja se mijenja ovisno o radnji. Medievil će iskoristiti svu snagu vaše konzole koristeći razne efekte. Ako smo vas popalili, morat ćete se strpiti do Božića.

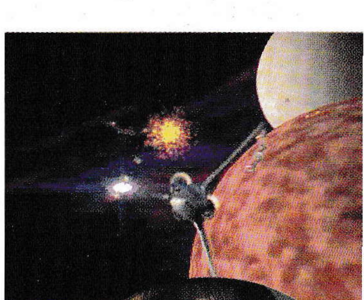


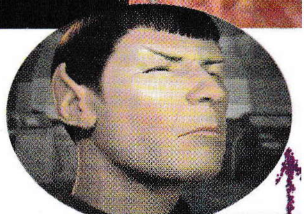
Proizvođač: **Sony** Platforme: **PSX**

Star Trek: Secret of Vulcan Fury



Star Trek je postao kult. U prošlih se godinu dana pojavilo mnogo igara sa istom tematikom. Interplay je već napravio nekoliko takvih igara, a sada stiže još jedna. Secret of Vulcan Fury je avantura koja se najviše ističe dobrom grafikom. Pogotovo su dobro napravljeni likovi u igri (vidi slike), a animirani su motion capture tehnikom. Radnja je smještena u 23. stoljeće kad jedna zaboravljena tajna prijeti cijelom svemiru. Scenarij je radio čovjek koji je isti posao radio i za TV seriju, a glasove u igri su digitalizirali glumci iz serije tako da ljubitelji Star Treka ne bi bili ni u čemu uskraćeni. Igra bi se trebala pojaviti u prodaji već ove jeseni.





Proizvođač: **Interplay** Platforme: **PC**

Gabriel Knight 3



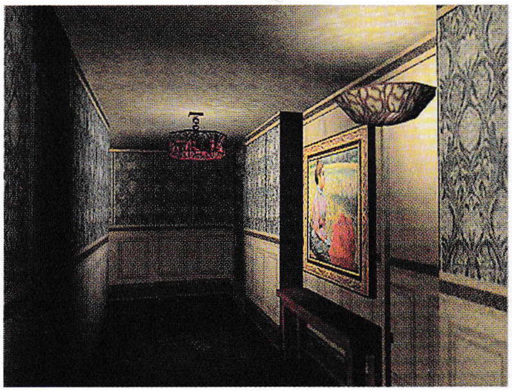
Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Gabriel Knight serijal avantura je uvijek postavljao nove standarde u svom žanru. Prvi Gabriel Knight: Sins of the Father je imao jedinstvene likove, zagonetke i odlično digitaliziran govor likova. Drugi Gabriel Knight: The Beast Within je, vjerojatno će se mnogi složiti sa Domagojom Korakom, najbolje iskoristio FMV sekvence. Što nam donosi treći nastavak?

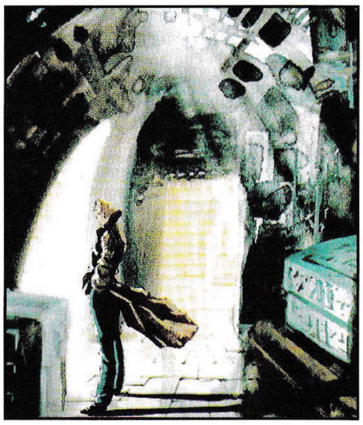
Osim još duljeg naziva, *Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned* će u svijet avantura na velika vrata uvesti 3D engine pomoću kojeg će igrači moći još više uživati u igri i istraživanju te imati veću slobodu kretanja. Priča počinje one večeri kad je *Gabriel* pozvan na večeru kod princa koji je zabrinut za sigurnost svog novorođenog sina, što se pokazalo opravdanim jer dijete biva oteto prve noći. Krenuvši u potragu, stižete u malo selo koje vam se već na prvi pogled učinilo čudnim. Dok će *Gabriel* istraživati selo i tražiti otmičare, *Grace* će pokušati istražiti pozadinu cijelog slučaja.



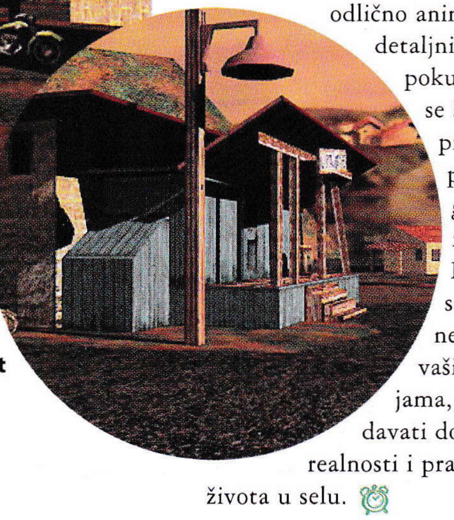
Gabriel Knight 3 rabi za prikaz grafike novi 3D engine razvijan baš za *Gabriel Knight* seriju igara pa se zato *zove G-engine*. Sierra kaže da će G-engine omogućiti veću interakciju između likova, bolje i složenije zagonetke i veću slobodu kretanja. *G-engine* će podržavati sav 3D hardver, ali će se znati prilagoditi i računalu koje ga nema. Likovi će biti odlično animirani i kretat će se po detaljnim prostorima koji bi trebali izgledati kao da su prerenderirani. Igru ćete moći igrati iz prvog lica, ali ćete u svakom trenutku moći pogledati kroz kameru pomičući je po želji. Iako više nema FMV sekvenci u samoj igri, bit će ih, ipak, između poglavlja - da bi igrača bolje uvele u priču i ugođaj. Nažalost, radi svih tih dobitaka, morat ćemo zaboraviti na odlične glumce iz *Gabriel Knighta 2*. Novi 3D likovi će biti odlično animirani i detaljni pokušavajući se što više približiti pravim glumcima. Kretat će se po selu neovisno o vašim radnjama, što će davati dojam realnosti i pravog života u selu.



Na što vas podsjeća ova scena? *7th Guest? 11th Hour?* Dobro ništa onda, zaboravite da sam pitao...







Hmm, ovo mjestašce izgleda previše idilično da bi bilo normalno. Imam osjećaj da će se zbiti nešto loše. Usput, ovaj prekrasne lokacije samo za vas iscrtava grafički engine *G-Engine*, copyright by *Sierra Inc.*

ZANIMLJIVOST

Gabriel Knight 3 svakako će utjecati na žanr avantura. Proizvođači su uvidjeli da video sekvence ne mogu pružiti interaktivnost kao 3D svjetovi. Naravno, uvidjeli su i veliki uspjeh 3D pucačina i iz toga zaključili kojim smjerom treba nastaviti razvoj avantura. Nažalost, da bismo u svemu obećanom uživali, trebat će čekati do sljedećeg ljeta. Izrada Gabriel Knighta 3 je tek nedavno započela, ali sam uvjeren da će se čekanje isplatiti.

Take No Prisoners

Loaded, Reloaded, Machine Hunter... Tri igre različitog imena, no sve tri na isti kalup: heavy glazba, pogled iz ptičje perspektive, puno boja na ekranu i puuuno krvi po zidovima. Red Orb se priključio trendu izrade Loaded klonova pa smo zamolili Damira Rukavinu da nekoliko sekundi svog života posveti proučavanju ovog naslova.

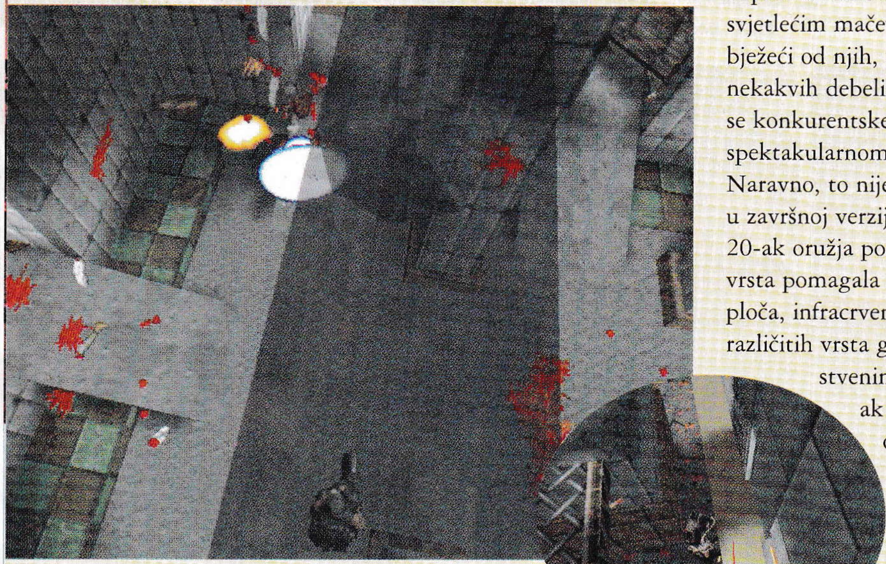
Kad je igraća tehnologija skočila jedan nivo gore, isto se dogodilo i sa softverom. Sjećate se famoznog *Loadeda* - vrlo jednostavne igre s vrlo mnogo nasilja? Ove joj je godine stigla i PC inačica. Neizrecivo se vukla, no stvar su donekle spasili grafički akceleratori koji su za 300 DEM mogli sve izmijeniti. Bilo kako bilo, dolaskom *Loadeda* na PC dogodilo se neizbježno: počelo je kloniranje. Prije nego smo stigli obrisati krvavu sablju, dobili smo gomilu *Loaded* klonova koji se sve brže množe pa smo mogli zaključiti samo jedno - deratizacija je neizbježna. No, budući za *Loaded* još nije pronađeno ništa učinkovitije od bejzbol palice, najpametnije je predstaviti još jedan. Naravno, prerano je donositi konačne sudove o igri, ali ako *Take No Prisoners* (Bože, kakvo glupo ime) ispadne bolji nego je sada, svaka čast.

Neka počne masakr

Red Orb Entertaiment, manja tvrtka koja je sudjelovala i u stvaranju *Rise Of The Robotsa*, lijepo je osmislila ovu igru. Kreativni tim i engine stigli su iz daleko poznatijeg *Raven Softwarea*, a na *TNP-u* su radili ljudi koji su stvorili i *Hexen*. Rezultat je, pogodite, *Loaded* klon. U redu, ubačeno je i malo duha pa igra, između ostalog, nudi i fabulu. Sve se zbiva u postapokaliptičnom gradu *San Antoniju*, čije ulice kontroliraju ulične bande, mutanati, militaristi i slične opasne skupine. Vi ste tip neobično glupog imena kojeg je otela dosad nepoznata grupa. Na putu do nekakvog labosa razbije se kamion u kojem vas prevoze (ah, žene vozači), vi uspijete pobjeći i želite odmazdu. Iako je tema glupa, moram priznati da je igra puno bolja. Kao prvo, gradom putujete posebnim prevoznim sredstvima poput podzemne željeznice, automobila ili čamaca, a najviše me se dojmilo što su bande vrlo autentične i doista čuvaju svoj teritorij. Iako smo se u ustupljenom demou suočili samo sa dvjema, njihovo je djelovanje, moram priznati, vrlo simpatično zamišljeno. Ušavši u jednu uličicu, napast će vas svojevrsni jediji sa svjetlećim mačevima. Ako, pak, bježeći od njih, otrčite u teritorij nekakvih debelih nomada, dvije će se konkurentske bande poubijati u spektakularnom sukobu.

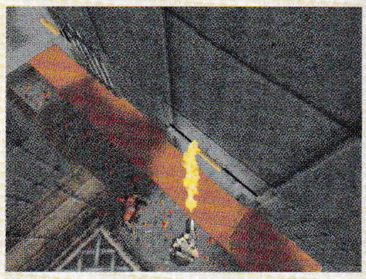
Naravno, to nije sve. Naš će junak u završnoj verziji raspolagati sa 20-ak oružja podržanih s 30-ak vrsta pomagala (u obliku hoverploča, infracrvenih nišana...), 15 različitih vrsta granata s jedinstvenim efektom te 10-ak vrsta različitih oklopa.

Naravno, i dodatne mogućnosti igranja preko LAN-a, Interneta i serijskog kabela će biti dostupne osobama s brzim modemima. Igra trenutačno nije ništa posebno bez obzira na brojne opcije. Likovi su u bitmapi i loše animirani, a cijela se stvar dosta vuče. Naravno, ubrzivačke kartice su podržane pa će njihovi sretni vlasnici malo više uživati od ostalih smrtnika. Sve je još u povojima, pa ne bih htio donositi konačne sudove. Ljubitelji madmaxovskih igara će doći na svoje za dva mjeseca, a dotad neka nauče napamet ovu najavu ili otiđu na **www.ravensoft.com** i downloadaju demo.



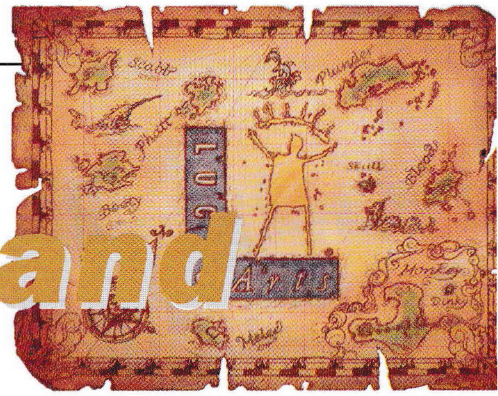
Liči li vam ova igra nekako na Loaded? Vjerujte mi, slično se i igra: puno akcije, dobre glazbe i krvi što pršti na sve strane. Na žalost, grafika se, zasad, presporo vuče, što umanjuje igrivost ove igre.





ZANIMLJIVOST

Zasad je grafika u *TNP-u* definitivno prespora. Na *3Dfx-u* stvari izgledaju puno bolje, no to još uvijek nije ona kvaliteta na koju smo navikli kod ovih kartica, što je još jedan dokaz da ne ovisi sve o brzom hardveru i da čak ni *3Dfx* ne može riješiti sve vaše probleme. Na kraju se uvijek sve svodi na pitanje je li nešto pametno isporgramirano i jesu li rutine optimizirane. Na žalost, to zasad nije slučaj u *TNP-u* pa ako Raven Software malo ne pritegne svoje programere, mogli bi potencijalni hit-projekt upropastiti prije nego uopće dođe na tržište.

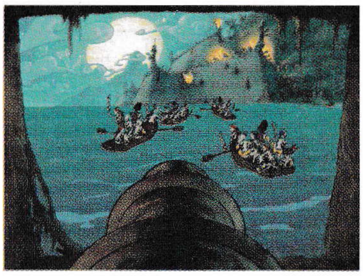


The Curse of Monkey Island

U to se doba *Lucasarts* tek okušava u igrama, no već su im prvi naslovi postali hitovima. Jedna od prvih poznatijih avantura bila je *Indiana Jones*, a nakon nje proslavio se i *Monkey Island*. Što je te igre činilo boljima? Sve! *Sierra*, tadašnji kralj avantura, u svoje je igre ugrađivala većinom tekstualni interface *(parser)*, a priče su joj se odlikovale određenim tradicionalizmom (osim *Leisure Suit Larryja*). *Monkey Island* serijal ne samo da je uveo brojna tehnička poboljšanja (puno efikasniji *SCUMM* interface), nego je svojim specifičnim humorom nasmijao igrače već zasićene standardnim forama. Pridodamo li tome još i *iMUSE*, algoritam koji aktivno povezuje karakter glazbe s onim što se događa na ekranu (za razliku od uvijek istog, pasivnog, soundtracka), dobit ćete pobjednički spoj što u sebi sadrži najbolje elemente avanture i filma.

Glavni junak *Guybrush Threepwood* je dio klasičnog ljubavnog trokuta. Naravno, na početku serijala on toga nije ni svjestan. Započinje kao golobrado momče koje želi postati gusarom. U najprljavijoj krčmi na otoku (dakle i najpopularnijoj) sreće "važne gusare" koji ga šalju obaviti tri zadaće. Sve teče više-manje glatko dok *Guybrush* ne naleti na *Elaine Marley*, guvernerku otoka (čije je izborno geslo "s jednim kandidatom imate samo jedan izbor"), i zaljubi se u nju. Ni ona nije hladna, no, nažalost, njihovu romansu naglo prekida *LeChuck*, gusar-zombi, otima je i odvodi na *Monkey Island*, otok iz legendi. *Guybrush* je uspije spasiti, no u drugoj epizodi saznajemo da su raskinuli. On je pustio bradu i sad traži mitsko blago *Big Whoop*. No, iako je u prvoj epizodi završio u komadićima, i ovaj se put u njegove poslove miješa *LeChuck*, ali ne kao zombi slomljena srca nego kao jedan od onih tradicionalnih, ispunjenih mržnjom i željom za osvetom.

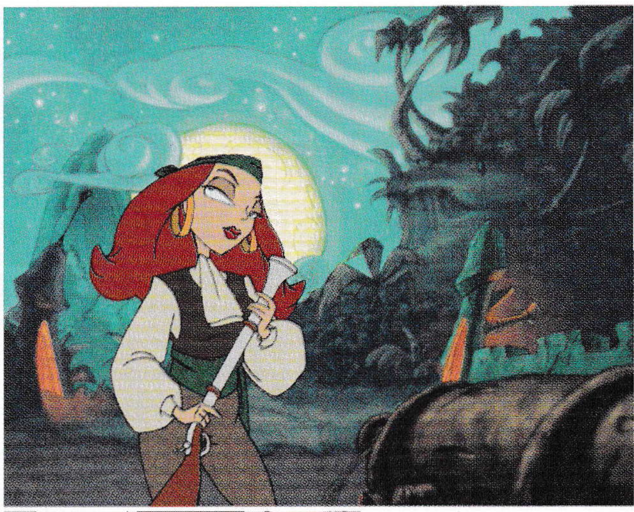
Druga epizoda završava s našim junakom zarobljenim u prokletstvu koje je *LeChuck* bacio na nj nakon zadnje sekvence debelo inspirirane *Povratkom Jedia*. Ova epizoda počinje prilično zagonetno. *Guybrush* (koji se u međuvremenu obrijao i sad izgleda poput zbunjenog studenta) pluta nasred oceana i tek trebamo otkriti kako se uspio osloboditi prokletstva. Slučajno dopluta usred bitke, a zarobljava ga... pogodili ste, *LeChuck*, koji se u međuvremenu vratio svom starom hobiju, udvaranju, čineći to u vlastitom stilu - topovima razvaljuje zidove *Elaininog* grada. Što vam je činiti? Osloboditi se i krenuti u nove avanture.

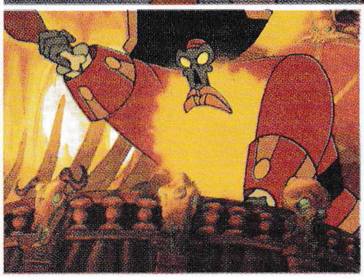


Kada se konačno dočepate topa, slijedi vrlo zabavna arkadna sekvenca.



Guybrush Threepwood je malo izrastao od Monkeya 2, no još uvijek je zadržao simpatični izgled zbunjenog studenta.





I Elaine se (wow, she's got a gun) proljepšala, no zato je LeChuck doživio čudnu preobrazbu. Sada je poznatiji kao LeChuck Goreća Brada jer mu se uslijed nezgode objašnjene u toku igre brada zapalila i od tada se ne gasi.

ZANIMLJIVOST

Lucasarts je ponovno napravio tehnički najbolju avanturu na tržištu. Prekrasna stripovska grafika animira se munjevitom brzinom u rezoluciji 640*480 u više boja nego što bi ih itko mogao tijekom života izbrojati. Unatoč tomu što *Ron Gilbert*, originalni autor igre, više nije u timu, čini se da su autori uspjeli sačuvati specifičan ugođaj serijala. Cijela igra sinhronizirana je ljudskim glasovima pravih glumaca. Vjerovali ili ne, razgovori zvuče izrazito uvjerljivo. Scena na početku, u kojoj mali gusar plače kao da se nebo srušilo na zemlju, parala je moje nježno srdašce...



Malo kojem igraču neće zasvjetlucati oči spomenete li mu neki novi Lucasartsov proizvod. I dok vlada X-Wing vs. Tie manija i dok FPP igrači nestrpljivo iščekuju razglašeni Jedi Knight, Lucasarts izbacuje i treći veliki hit - Monkey Island 3. Ovo je igra koja će nostalgičare poput Vedrana Januša odvesti u davna vremena, prije 6-7 godina, kad je 286-ica sa svojom tad luksuznom VGA karticom nakratko kraljevala.

King's Quest 8

Mask of Eternity



King's Quest je Sierrina najpoznatija i najstarija avantura. Ovih dana se upravo dovršava najnovija, osma, inkarnacija tog megaserijala, a Domagoj je za vas uspio doznati što donosi nastavak. Dakako, pri tome se izložio smrtnim pogibeljima, no o tome ćemo drugom prilikom...

U novom ste nastavku *Connor Mac Lyrr*, jedini stanovnik *Daventryja* koji je izbjegao čaroliji. Sve je počelo onog časa kad je jedan čovjek htio ukrasti vrijednu masku vječnosti *(Mask of Eternity)*. Maska je eksplodirala skamenivši sve u gradu pa čak i kralja i kraljicu, a vi ste se spasili zato što je jedan komadić pogodio vaše lice. Pošto ste jedino vi ostali živi, na vama je vratiti sve u prijašnje stanje. Morat ćete proputovati sedam zemalja tražeći 5 preostalih komada maske vječnosti. Igra bi, kao i sve dosadašnje *King's Quest* serije, trebala imati odličnu priču. Tijekom igre, upoznat ćete sedam zemalja. Svaka je lijepa na svoj način, što će *Sierra* svojom grafikom pokazati vodeći vas po lijepim brežuljcima (nešto kao naše Zagorje), zemljom lave i kamenja, mračnim gradom mrtvih, snježnim planinama, močvarom i još nekim predjelima. Osim priče, u osmom nastavku je izrađen i novi grafički engine. Kao što se može zaključiti iz najave *Gabriel Knighta 3* u ovom broju Hackera, *Sierra* je odlučila prijeći na novi 3D engine u svojim igrama koji pruža veliku slobodu kretanja, bez ikakvih ograničenja, a za kvalitetu prikaza samo odvučite oči do najbliže slike u ovom tekstu. Kao što se dalo i pretpostaviti, upravljate *Connorom* tragajući za dijelovima maske ili, obuvši njegove cipele, promatratati igru iz njegove perspektive. To nije prva avantura koja će rabiti danas popularnu 3D tehnologiju (sjećate li se *Normalityja?*), ali će zasigurno utjecati na to da ih bude sve više u 3D okružju. Zadrtim se avanturistima te promjene, možda, neće ni svidjeti, ali vrijeme, tehnološki razvoj i vječna ljudska radoznalost uvijek traže nešto novo. Svi likovi su također trodimenzionalni i jako dobro animirani. Igra će podržavati 3D kartice, a zbog štedljivog 3D enginea će vjerojatno stati na jedan CD. Što se glazbe tiče, ona neće biti MIDI, nego 16-bitna na 22 KHz. *Sierra* kao minimum za igranje navodi Pentium 90, ali za pravi doživljaj morat ćete u svojoj limenoj kutiji imati 166 MHz.







Interakcija sa drugim likovima u igri te njihova umjetna inteligencija su znatno poboljšani u KQ8. Grafika je doživjela najuočljivije promjene, no za ovakvu kvalitetu će vam trebati pristojna 3D ubrzivačka kartica.

ZANIMLJIVOST

King's Quest 8: Mask of Eternity je igra koja unosi velike promjene. Osim već spomenutog novog grafičkog engine, tu je i nasilje. U jednu poznatu igru koja je njegovala romantiku i lijepe priče za mlade igrače, *Sierra* u novom nastavku uvodi određenu dozu nasilja. Ovaj put ne samo da ćete ga vidjeti oko sebe nego ćete se i sami boriti. To traže igrači, a pošto oni daju novac - zna se.

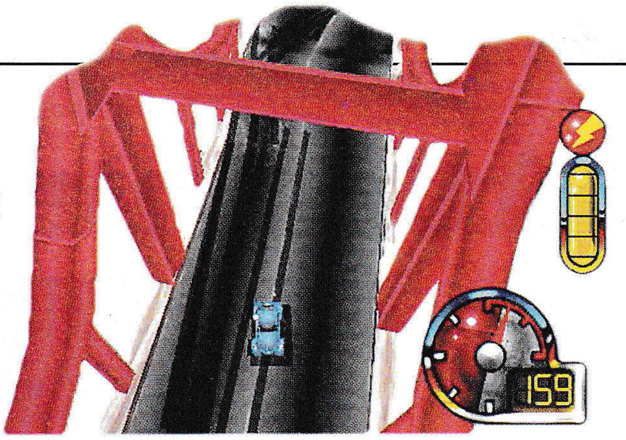








Ignition



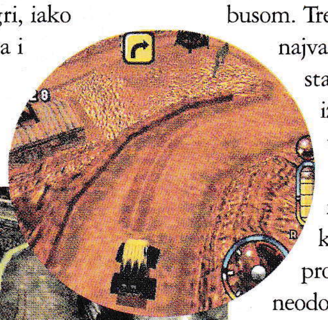
Prvo čega sam se dokopao bila je igra *Speed Demons*, koja ne izgleda loše, ali sama sebi kopa tlo pod nogama: *SD* je identičan blizanac *Ironmanu*, a da sam to prije znao, uštedio bih 60-ak megabajta na hardu. No, ovdje nećemo raspravljati o tome (*o tome raspravlja Igor Duić na stranicama ovog časopisa – Ed*), nego ćemo baciti malo svjetla na novu igru *Unique Design Softwarea*. Ignition je utrka po najegzotičnijim krajevima svijeta. Već viđeno? Vjerojatno bi bilo tako kad ovdje ne bismo imali vrlo simpatičnu ideju osmišljenu s mnogo duha. Dakako, ni ovdje nije riječ o odveć inteligentnoj igri, iako se to zapravo kod ovog žanra i ne traži, *Ignition* je najviše poradio na uzbudljivoj grafici.



Najbolji je osjećaj kada se sa litice strmoglavite u provaliju, tada kamera jurne za vama da trajno zabilježi vaš sraz.

Pametni znaju čemu služi pojas

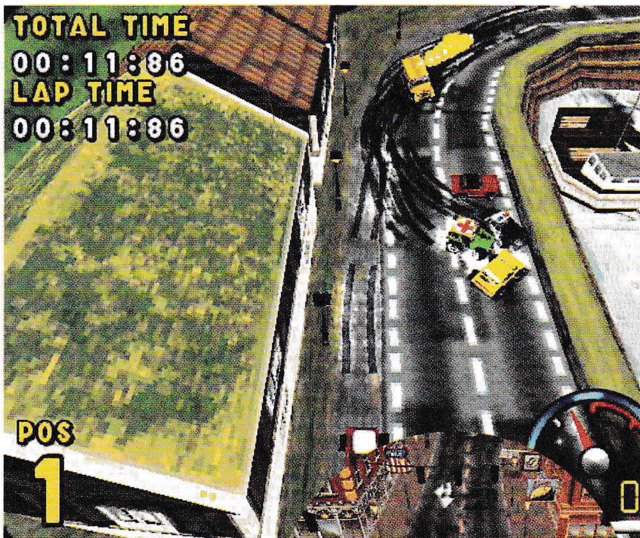
DirectX i ovaj put podržava jedinstveni 3D engine koji su momci iz *UDS-a* radili više od dvije godine. Drugim riječima, programeri su na početku izgubili dosta vremena na samom engineu koji je trebao do detalja oponašati realnu dinamiku, no testni autić je nakon par mjeseci veselo skakutao vršeći nerealne akrobacije. Back to the drawing board... Nakon dugog reprogramiranja, nalijevanja kavom i žvakanja tvrdih krafni, dinamički i grafički engine je bio gotov, a ubrzo je i igra sa svojom pokusnom stazom stigla do prvog izdavača. Nakon pozornog razgledavanja, razmatranja i živčanih izmjena pogleda, projekt je odbijen. Godinu dana poslije, stigao je DirectX koji je grafičkom engineu dao novi polet i *Ignition* je bio spreman za tržište. Druga stvar promijenjena u osnovnoj ideji su vozila. Sportski autići su zamijenjeni bolničkim kombijem i školskim autobusom. Treća i najvažnija stvar su staze u čiji izgled je uloženo mnogo truda i stila, što je u konačnici proizvodu dalo neodoljivi *arcade-feeling*. Primjerice, možete bez frke pretjecati vlak, baciti se niz vodopad, te juriti kroz piramide, podvožnjake i kolone jehovinih svjedoka. No dobro, malo sam pretjerao. Uglavnom, shvatili ste što vas čeka. Naravno, osim neobičnih staza, gdje protivnicima možete raditi svakojake svinjarije (gurati ih sa litice ili na zatvorenu prugu), uvedene su i različite vrste prečica i obilaznica koje znaju biti vrlo opasne. Primjerice, na planinskoj stazi *Moosejaw Falls*, pri ulasku u idilično seoce možete projuriti kroz dvorište jednog seoskog poduzetnika. Naravno, stvari bi bile prejednostavne da tim putem u odmjerenim vremenskim intervalima ne prolazi ogromni traktor pa ćete, ne budete li pazili, završite pod kotačima. U igru bi trebao biti uveden i dosad neviđen *pursue* način igranja, o kojem zasad ne znamo baš mnogo. Bit će tu i *time trial* natjecanja te *split-screen* igranja, a opremljeniji igrači će moći zabaciti koju partiju preko LAN-a, serijskog kabela pa čak i Interneta. Naravno, sve bi trebalo raditi i pri sporijim brzinama *(I ti tome vjeruješ? – Ed)*. Eh, što li je tehnologija ovih dana.

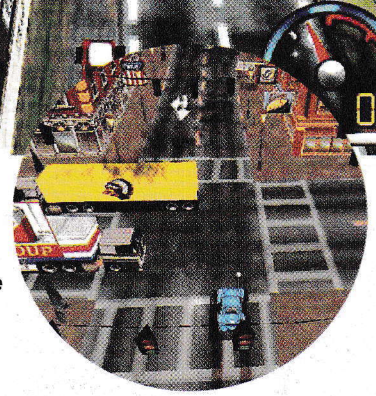


Dobro, koliko mi ugljena treba za ovo?

Ignition ćete moći zaigrati u tri razlučivosti, a najmanjoj bi *(320X200)* trebalo biti dostatno 25 FPS-a na Pentiumu 100. Naravno, u planu je i patch za ubrzivačke kartice sa *3Dfx Voodoo* čipovima, a *MMX* inačica je ujedno i originalna varijanta. Stoga, želite li zaigrati nešto simpatično s elementima svih boljih minicar racinga, zaigrajte *Ignition* demo, a nakon toga odlučite zaslužuje li igra vašu pozornost.

Mada u posljednje vrijeme nije ni igrao minicar racinge, Damira Rukavinu je neizmjerno zanimalo o čemu je zapravo riječ u svim tim silnim Playstation look-a-like igrama pa je odlučio pogledati što je novoga u državi Danskoj.





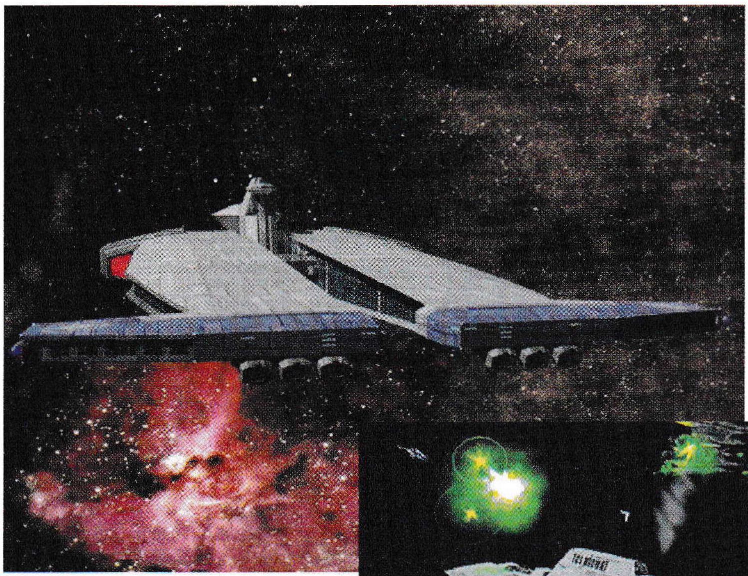
Raskrižja su uvijek najbolja mjesta za spektakularne sudare. Pripazite se Prve pomoći, ni ona više nije što je nekad bila.

Wing Commander 5

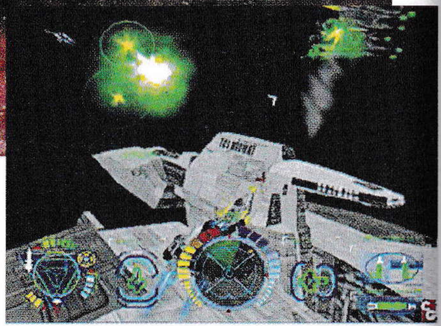
Prophecy

Wing Commander je svakim svojim nastavkom pomicao granice mogućeg, ali je i tražio state-of-the-art računalo u vašem domu. Nakon posljednjeg, četvrtog Wing Commandera, Origin je odlučio promijeniti dizajnera i tvorca ovog serijala - Chris Robertsa. Dakako, svi su očekivali da će Origin nastaviti po njegovom receptu i da će i dalje štancati nastavke mlateći lovu, no oni su ovaj put napravili odmak od "interactive movie" (bljuv, bljuv) načina igranja i sada je prvi put pred vama u kojem video sekvence nisu same sebi svrhom.

Domagoj Korak će opet morati raznijeti nekoliko svemirskih krstarica da bi spasio čovječanstvo



Posljednji *Wing Commander* pamtimo po odličnom SVGA engineu i gomili kvalitetnih FMV sekvenci. Zapravo, *WC 4* je više sličio svemirskom interaktivnom filmu nego onome čemu je trebao sličiti. *Origin* je to uvidio i u novom se nastavku više usredotočio na samo igranje. *Wing Commander: Prophecy* se dosta razlikuje od dvaju prijašnjih nastavaka, stoga, možda, i ne nosi brojku 5 u imenu. Kao prvo, više niste u ulozi pilota *Blaira* (glumio ga je *Mark Hamill*), nego ste pilot početnik, *Casey*, i pokušavate se dokazati. Nakon rata sa *Kilrathima*, stanje se primirilo, no jednog je dana primijećena velika flota *Kilrathi* ratnih brodova. Negdje iz dubina svemira odjednom se pojavila rasa zločestih i ružnih aliena požnjevši cijelu *Kilrathi* flotu bez ikakvih gubitaka. Ako su samo tako uništili cijelu flotu koja je krenula na vas, onda znate da ti alieni nisu za igru. Oni se namjeravaju suprotstaviti konfederaciji i preuzeti vlast u svemiru. Naravno, vi im to nećete dopustiti, ali ćete imati velikih problema jer su njihove letjelice organske (tri male će se pretvoriti u jednu veliku s većom borbenom moći). Igru je dizajnirao *Syd Mear*, čovjek koji je napravio odličan posao u legendarnim filmovima *Odyssey: 2010* i *Blade Runner*. Video sekvence će biti kraće i jasnije, a u njima će se i dalje pojavljivati glavni glumci iz prijašnjih nastavaka (Blair, Maniac, crvenokosa mehaničarka Rachel). Više nećete morati potrošiti 5 minuta na započinjanje misije i šetnju brodom, sve je dostupno s par klikova mišem. U posljednja dva *Wing Commandera* upoznali smo već grananje misija, koje je razbilo monotoniju igranja. *Prophecy* će to još više razviti u većem broju različitih misija. Jedna od većih novosti je i mogućnost multiplayer igranja i to kooperativno i u deathmatch modu. Inicijalno će biti podržano igranje preko serijske veze, modema i LAN-a, a spominje se i



Origin je konačno poradio na simulacijskom dijelu koji je ujedno i okosnica novog Wing Commandera tako da će osjećaj upravljanja biti poboljšan. Nanovo su redizajnirani svi objekti, a prava poslastica su ogromne neprijateljske tvrđave koje će biti užitak uništavati.



Iako je konačno u WC 5 naglasak prebačen na igranje a ne gledanje FMV sekvenci, ljubitelji "interactive movie" igara neće ostati uskraćeni za veličanstvene animacije. I ovaj je puta je utro$ena gomila dolara, angažirani su filmski profesionalci i studiji, no ukupna minutaža sekvenci je znatno kraća no u prijašnjim nastavcima. A kvaliteta... Pa, pogledajte slike i sve će vam biti jasno. Imam osjećaj da će laloke opet visjeti do poda.



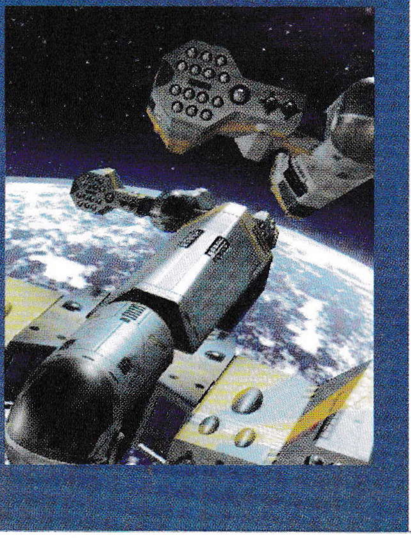




ZANIMLJIVOST

U igri će se pojavljivati ogromni neprijateljski brodovi pokraj kojih nećete proletjeti u sekundi nego će vam za to biti potrebno nekoliko minuta. Neke ćete čak morati uništavati kroz nekoliko misija. *Wing Commander: Prophecy* nije dakle, rađen prema formuli "ne mijenjaj konja koji pobjeđuje". *Origin* je ušao hrabro i odlučio smanjiti količinu FMV sekvenci, a povećati igrivost. U *Originu* su sigurni u uspjeh novih nastavaka *Wing Commander* serijala no problem s ovakvim igrama je što su one poput TV sapunica: popularne su kod milijuna ljudi, a onda preko noći nestanu. Ipak, ne možemo a da se ne upitamo hoće li ovaj nastavak zaista funkcionirati bez *Chrisa Robertsa*.

igranje preko Interneta. Za glazbu u multiplayer modu pobrinut će se *Cobalt-60*, grupa koju je osnovao bivši član grupe *Front 242*. Igra koristi novi grafički engine, koji će znati iskoristiti mogućnosti novih 3D kartica, ali i na običnom Pentiumu 133 igra bi, navodno, trebala biti igriva.
Nadam se samo da nije muljaža.





Police Quest
SWAT 2

SWAT 2 je igra prepuna akcije s kompleksnošću strategije. I ovaj ćete put morati znati *SWAT* taktike, ali ćete moći radite što želite i pucate u koga želite. Moći ćete razvaliti vrata, ubaciti dimnu bombu, pozvati tenkove ili helikoptere u pomoć, stručnjake za eksploziv ili *K-9* jedinice, moći ćete koristiti sve kao i prave *SWAT* jedinice. U ovom dijelu neće biti video sekvenci s pravim glumcima nego će se za to pobrinuti *Sierrini* grafički umjetnici. Postoji 30 misija, 15 na strani *SWAT-ovaca* i 15 na strani terorista. Bit će tu svega, od potraga, opkoljavanja, praćenja pa sve do uništavanja. Morat ćete se baviti raznim kriminalcima, teroristima, psihopatima i drugima. Treba imati na umu da je svaka misija utemenjena na pravoj akciji *LAPD SWAT* momčadi. Igra će zapravo sličiti klasičnoj real-time strategiji *C&C* tipa jer ćete i ovdje morati upravljati svakim članom *SWAT* momčadi odabirući mu naoružanje, zadajući mu smjer kretanja i određujući mu što činiti. U ulozi teroriste nećete, dakako, moći pozvati u pomoć helikoptere i pomoćne jedinice. Bit će i misija u kojima ćete samo morati pokokati policajce ili se pobrinuti da bomba eksplodira (bolje je ne biti u blizini kad se to dogodi). Budete li igrali na strani policije, savjetima će vam pomoći *Daryl F. Gates* (bez brige, nije u nikakvom srodstvu s *Billom*), osnivač *SWAT-a*, prava osoba.

SWAT 2 će imati i mogućnost multiplayer igranja do osam igrača koji će se moći podijeliti u grupe ili samostalno igrati. Uz igru bi trebao doći i editor mape pa ćete moći i sami stvarati svoje scenarije. Zasad se spominje 120-ak različitih likova različite umjetne inteligencije. Tijekom igranja morat ćete paziti na policijsku proceduru jer veliku ulogu u igri imaju i mediji, ne obavite li dobro svoj posao, loše ćete se provesti. Teroristi, naravno, neće morati paziti što se o njihovim postupcima govori u medijima. Svaki lik ima različitu visinu, težinu, starost, što će znatno utjecati i na njegovo ponašanje i uspješnost u obavljanju akcija. Dobit ćete i podatke o njihovoj zaradi, vještini baratanja određenim oružjem te o njihovim sposobnostima. Akciju promatrate iz izometrijske perspektive i, kao što vidite na slikama, sve je napravljeno vrlo detaljno.

ZANIMLJIVOST

SWAT 2 bi trebao proširiti krug obožavatelja preuzimanjem elemenata real-time strategija. Prvom *SWAT-u* se oduvijek prigovarala linearnost i preveliko oslanjanje na *FMV* sekvence. Zapravo, *Police Quest* je neslavno završio baš zbog toga što se radilo o CD-ima popunjenim snimljenim scenama - koncept koji se posprdno naziva *"interactive movie"* i koji je neslavno propao prije negoli je i zaživio. Drago nam je što su u *Sierri* konačno uklonili ovaj veliki nedostatak i produbili igru strategijskim elementima.

Police Quest: SWAT je bila igra koja se mnogima nije sviđala. Bila je previše realna, tj. predosadna igračima željnim akcije. Police Quest: SWAT 2 je po mnogo čemu drugačija. Možda je najbolje opisati je kao akcijsku strategiju u realnom vremenu.

Domagoj Korak oblači svoju odoru i kreće u akciju.



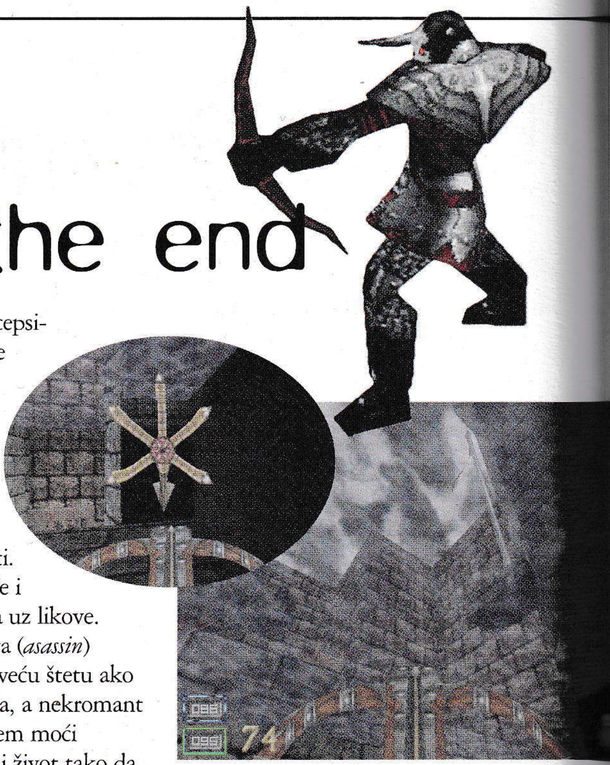


Hexen 2
The beginning of the end



Raven Software je opet došao na svoje. Nakon prodavanog, akcijski orijentiranog, Hexena koji je u sebi nosio i interesantnih RPG elemenata, odlučio je napraviti i nastavak - Hexen 2 (teško se bilo sjetiti, ha?). A izlaskom demo inačice ove dugo najvaljivane igre, Damir Rukavina će konačno shvatiti zašto su srednjovjekovne katedrale često bile poprište naukovanja.

Po onom što smo vidjeli u demou, neprijatelji će biti najvećim razlogom igračeve zabrinutosti. Kao prvo, negativci više neće padati na prvi udarac. Kao drugo, gamad će ovaj put reagirati barem malo inteligentnije nego inače, dok će čitavi hubovi (ime za *Hexenov* nivo) biti daleko kompleksniji nego inače, ispunjeni golemim tvrđavama, gradovima i koječim drugim. Osim toga, bit će izraženiji avanturistični element negoli u Hexenu, činit ćete mnogo toga - čitati knjige, kombinirati predmete i razmišljati strategijski, a ne samo stiskati gumbe i povlačiti poluge. Osim toga, vaš će lik napredujući po nivoima stjecati iskustvo i dobijati posebne osobine kao što su prikradanje, plivanje bez potrebe za kisikom, dizanje negativaca iz mrtvih i mrvljenje školskog autobusa bicepsima. A oružje? I ono je ovisno o stečenom iskustvu - moći ćete nabaviti četiri jedinstvena oružja koja će se pomoću određenih ikona moći magično pojačati. Osim toga, postojat će i složena pravila vezana uz likove. Naime, dotični ubojica (*asassin*) nanosit će dvostruko veću štetu ako udari neprijatelju sleđa, a nekromant (*necromancer*) će na višem moći nadoknaditi izgubljeni život tako da protivniku nanese štetu. Sve u svemu, čitava stvar će imati veliku dubinu, pogotovo u deathmatchu, koji će u svakom pogledu biti bolji od *Quakea* (koji je ionako već bio nadjačan sa *Duke3D-om*). *Hexen 2* se u Americi već prodaje, dok će europska inačica izaći za mjesec dana. Dakle, ako želite više informacija o ovom nadolazećem hitu, savjetujem da skoknete do **www.ravensoft.com** i zadovoljite znatiželju. U svakom slučaju, ako u posljednje vrijeme tražite vrhunski FPP, pogledajte *Hexen 2*; jamčim da ćete biti zadovoljni. Good hunting.



Najveći pomak grafike u GL verziji naspram normalne verzije je vidljiv kod efekta vode. Uostalom, pogledajte sami. Ah da, niti ronjenje više nije sigurno kao nekad. Ova meduzica je mnogo opasnija nego što izgleda

ZANIMLJIVOST

Među ostalim svojim osobinama, *Q2* engine (odsad ćemo ga označavati ovako, jer je jednostavnije) odobrava ovalne površine, kompleksnije modele, bogatije vizualne efekte i daleko veće karte. Što se time poboljšava? Apsolutno sve, od terena i animacije likova do prekrasnih interijera. Teren, će naime, biti prepun brda, pećina, proplanaka i sl., dok je animacija likova izvedena *motion capture* tehnikom. *Hexen 2* najbolje izgleda u *GL* verziji, naravno, pod *3Dfx* grafičkom karticom. U prilogu možete vidjeti razliku između *GL* i *normalne* verzije. Kao što i sami vidite, *GL* ne izgleda onoliko bolje koliko biste to očekivali od *3Dfx* kartica. Razloge tome treba tražiti u pametnom programiranju i optimiziranim algoritmima, no imajte u vidu da *GL* verzija još uvijek izgleda taman toliko bolje da opravda kupovinu *3Dfx* kartice.





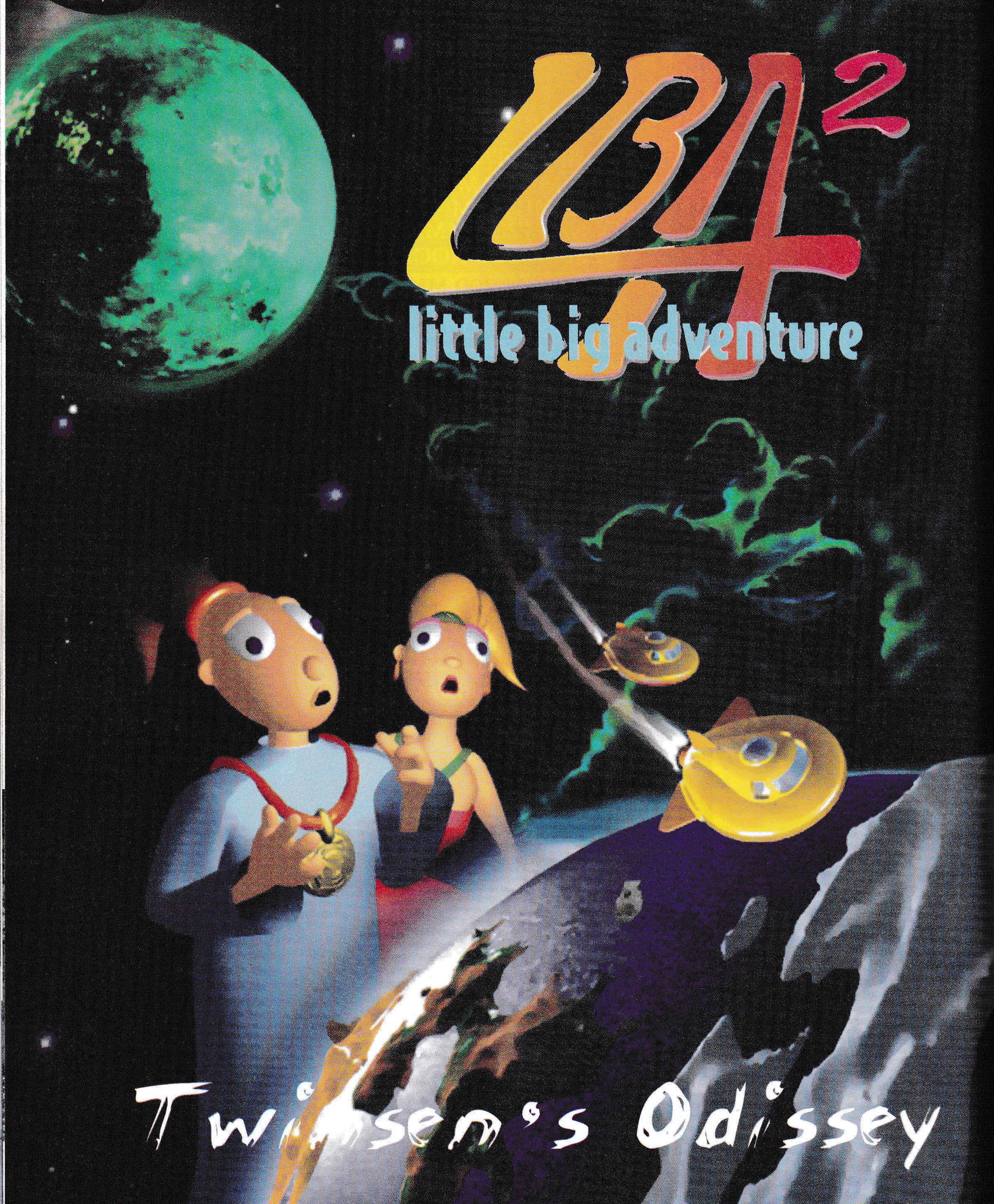
Upravo gledate Hexen 2 u svojoj GL izvedbi. Za glatke rubove, smooth teksture bez kockica, puno boja i lijepe eksplozije se brinu 3Dfx Voodoo čipovi.



Neprijatelji u Hexenu 2 su doživjeli najveće promjene, i to ne samo vizualne. Sada ih je mnogo teže ubiti i glatko su izvedeni u motion capture tehnici. I nemojte se dati zavarati malim stvorenjima poput pauka – opasniji je nego što izgleda.



PENTAGRAM ECOM COMPUTERS
JAMSTVO 3 GODINE
DOPLATA SA :
8 NA 16 MB RAM -159 Kn
16 NA 32 MB RAM - 359 Kn
P 200 MMX NA P 233 MMX - 1.189 Kn
Interni fax modem 33.600 ROCKWELL - 449 Kn
PENTIUM 200 MMX
MB TX 430 INTEL TRITON, PROCESOR 200 Mhz Intel MMX
RAM 32MB, 168 PIN S-DRAM, FDD 3,5" TEAC, HDD 3.200 MB QUANTUM ULTRA-ATA
VGA S3 VIRGE 3D 4MB EDO DRAM, 15" COLOR MONITOR PHILIPS BRILLIANCE
PCI ENHANCED KONTROLER UART 16550, CHERRY TASTATURA G83
MINI TOWER, MIŠ GENIUS+PODLOŽAK+NAVLAKE
9.679,00 KUNA+PP
MJESEČNO VEĆ OD 573,00 KUNA
19 KUNA DNEVNO
PC komponente
PC KASE
NOVO !!!
PRODAJA NA
KREDIT
PENTIUM 133
MB VX 439 INTEL TRITON
PROCESOR 133 Mhz Intel
RAM 8MB, 72 PIN EDO
FDD 3,5" TEAC
HDD 1080 MB WD 10 ms
VGA S3 2MB TRIO 64 PCI V+
COLOR MONITOR
PHILIPS 14" L.R. S/LE
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
CHERRY TASTATURA G83
MINI TOWER
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK
+NAVLAKE
5.299,00 KUNA+PP
MJESEČNO VEĆ
OD 313,00 KUNA
PENTIUM 166 MMX
MB VX 439 INTEL TRITON
PROCESOR 166 Mhz Intel MMX
RAM 16MB, 72 PIN EDO
FDD 3,5" TEAC
HDD 1625 MB WD 10 ms
VGA S3 2MB TRIO 64 PCI V+
COLOR MONITOR
PHILIPS 15" 105S
PCI ENHANCED
KONTROLER UART 16550
CHERRY TASTATURA G83
MINI TOWER
MIŠ GENIUS+PODLOŽAK
+NAVLAKE
6.499,00 KUNA+PP
MJESEČNO VEĆ
OD 384,00 KUNA
12, 18, I 24 MJESEČNE
RATE BEZ UČEŠĆA
KREDIT ODOBRAVAMO
U SURADNJI SA
TRGOVAČKA BANKA d.d.
EPSON Stylus COLOR 600
TOSHIBA
CREATIVE
CREATIVE LABS
Pentagram Ecom knjigovodstvo
Predračun
3600 KN
KNJIGOVODSTVENI PAKET ZA
WIN 3.11, WIN 95 I WIN NT
PHILIPS
Philips Brilliance Monitors.
They bring out
the Da Vinci in you.
Let's make things better.
Microsoft
Official Dealer
USRobotics
Odobravamo povoljne rabate za daljnju prodaju
CHERRY
ZA GOTOVINSKO PLAĆANJE ODOBRVAMO POPUST
HEWLETT PACKARD
ZAGREB, SAVSKA 120, TEL/FAX 01/61 555 06, 61 555 07, 61 555 08
SPLIT, A.G. MATOŠA 35, TEL/FAX 021/362 969, 487 66

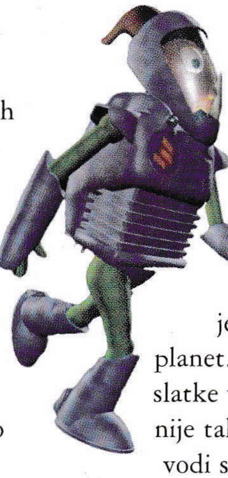


LBA² little big adventure

Twinsen's Odissey

Jedinica nas je sve zadivila svojim grafičkim rješenjem, zgodnim zapletom i simpatičnim likovima. Savršeno glatka animacija i sjenčanje likova, visoka rezolucija, što je u ono vrijeme bila rijetkost, različito ponašanje likova učinili su ovu igru hitom. Pred nama je sada i nastavak. Može li Twinsen's Odissey zasjeniti svog prethodnika? Do odgovora na to pitanje će pokušati doći Patrik Pencinger koji već svima u redakciji ide na živce svojim brbljanjem o "Twinsenovim avanturama".

Iz Adeline Softwarea stiže dugo očekivani nastavak Twinsenovih avantura. Prvi dio ove izuzetne igre je osvojio srca mnogih igrača zbog osebujnog stila i šarma kojim je igra odisala. Ništa čudno s obzirom da igra dolazi iz radionice francuskih programera koji su pokazali da se umjetnost može uspješno primjeniti i na kategoriju zabavnog softvera koji u posljednje vrijeme bolu-je od pretjeranog klišeiziranja. Nastavak Twinsenovih avantura neće nikoga ostaviti ravnodušnim tako da će i ova igra, kao i njen prethodnik, ostati zapamćena po jedinstvenom umjetničkom doživljaju.



Prvi *LBA* je zabilježio uspjeh zahvaljujući svojoj originalnosti, grafičkoj impresivnosti i igrivosti. Ondje ste bili u ulozi *Twinsena*, momka s planeta nastanjenog najčudnijim stvorenjima, i vaša je glavna zadaća bila svrgniti s vlasti zlog diktatora *Funfrocka*, što vam je i uspjelo skakućući tamo-amo po različitim otočićima i prateći akciju iz kristalno čiste izometrične perspektive. Zločeste ste skidali svojom vjernom magičnom loptom, razgovarali ste s divovskim zečevima, skakutali okolo i na kraju spasili svijet od propasti. Jednima se sve to činilo presimpatično, preslatko, a onima koji vole kupiti crijeva po podu igra se činila manje vrijednom, dosadnom. Bilo kako bilo, ubivši sve zločeste, vaš je planet *Twinsun* nastavio živjeti idiličnim životom i činilo se da će tako vječno potrajati. Ali nije bilo tako...

Odiseja ljeta 1997.

U *LBA 2* ste opet u ulozi simpatičnog *Twinsena* i morate odmah na početku pronaći lijek svom vjernom zmaju koji se strovalio u oluji. Nije bilo svjetioničara da mu pokaže put, a čarobnjak nije mogao spriječiti oluju zato što nije mogao na svjetionik. Kupite igru i otkrijte pojedinosti sami. Malo-pomalo akcija se razvija do neslućenih visina. Kroz cijeli se prvi nivo u vašem rodnom gradu ne spominje ni diktator ni izvanzemaljci. Uskoro se događaji zakompliciraju dolaskom *Esmera*, izvanzemaljaca. Oni se čine prijateljski raspoloženi ali, baš kao u pravim *SF* filmovima B produkcije, planiraju uništiti vaš rodni planet. Na vama je spasiti bolesno slatke vrste od izumiranja, što baš i nije tako jednostavno. *LBA 2* vas vodi s otoka na otok, s planeta na planet i kad pomislite da držite sve konce u rukama, nešto će se dogoditi i promijeniti vaše zamisli. Ipak, igra nije toliko teška pa ćete uvijek napredovati dalje. *LBA 2* je čudno uspio spoj avanture i čiste akcije, a još je čudnije što je prokleto igriva. Vrijedi je zaigrati i vidjeti sva ta divna stvorenja i mjesta zbivanja. Ljubitelji *LBA* će uočiti i novine kao što su, primjerice, pomična kamera. Svaki kadar, barem u eksterijerima, možete gledati iz 8 kuteva u dvije razine zumiranja imajući tako savršen pregled nad akcijom i uživajući u viđenom. Konačno je umetnuta i dobra *savegame* opcija omogućivši vam snimanje bez ikakvih restrikcija (sjećamo se gluposti u *LBA* gdje je računalo automatski snimalo pozicije).

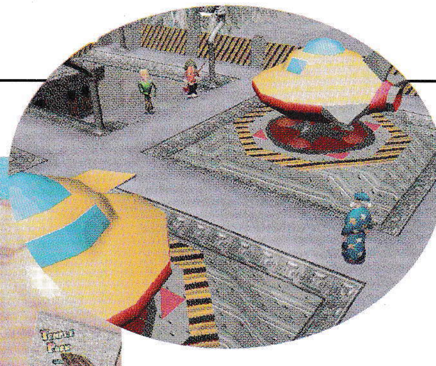
Grafika

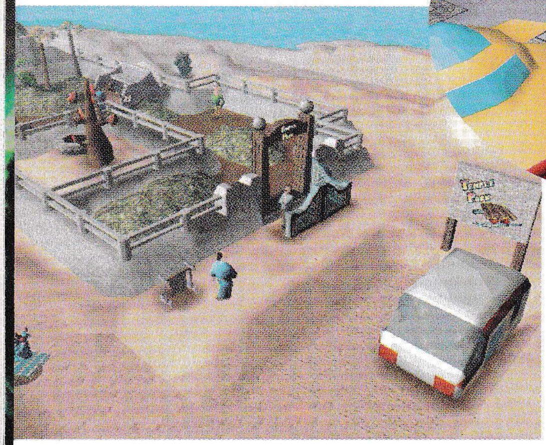
Kako vidite i na slikama, grafički je *Twinsenova* odiseja vrlo impresivno djelo. Svi se likovi renderiraju u stvarnom vremenu i izgledaju vrlo





U LBA 2 se krećete gradom iz poluptičje perspektive uz mogućnost promatranja akcije iz svih kuteva. Sloboda kretanja je doista velika –od ulaženja u svaku prostoriju do kretanja između lokacija razasutih na četiri velika planeta.

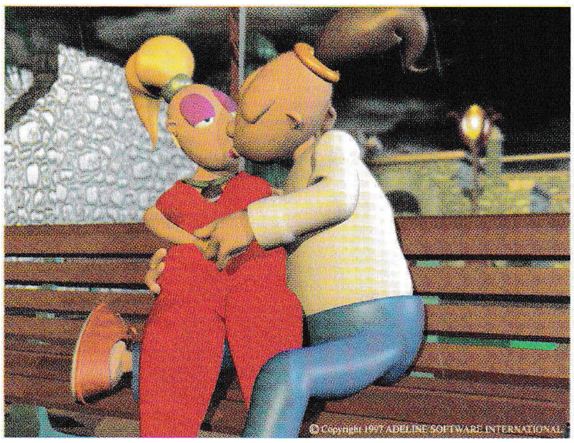




Pazite kako se ponašate prema važnim likovima u igri. Primjerice, ako čarobnjaku donesete "određeni" predmet, u zamjenu ćete dobiti čarobni tepih koji će vas odnijeti u grad navrh planine

slatko i simpatično. Sve se vrti glatko na nekakvom **P133**. Kako se ne biste previše umorili mozgajući, ubačene su scene koje pojašnjavaju akciju. Zvučni su efekti također na visini. Boja i vrsta glasa ovisi o izgledu i karakteru svakog lika, a rađena je digitalno. Oduvijek ste željeli čuti zeca s indijanskim naglaskom? Sada i to možete. Glazba je vrlo ugođajna, mada vas ne prati tijekom cijele igre. Nažalost, imamo i jednu zamjerku: kad vas neprijatelj priljubi uza zid i udari, vi ćete se podići, no on će vas ponovno udariti, i to će se ponavljati dok ne izgubite sve živote. Srećom, ovo se ne događa često.

Jedna od najboljih strana *LBA 2* je njezina progresivnost. Počinjete bez magične tunike i bez oružja, preostaju vam jedino šake i brze noge spremne na bijeg. Napredujući kroz šareno obojan, prekrasno modeliran svijet, stvari se polako počinju rješavati. Postoje mnogi magični objekti koje samo treba pokupiti; tako ćete si povećati magiju i lakše uništiti veće beštije. Znatno je povećan i arsenal oružja pa više nema isprike ne potučete li sve živo na otoku. Još jedna zanimljivost: bez obzira koliko bili nasilni prema svom prijateljskom liku, on će vam uvijek spremno pomoći i ukazati na pravi put. Uglavnom ćete imati pristup na dva-tri otoka istodobno i između njih izmjenjivati



Mmm, što ja to vidim? Ovo bi se moglo pretvoriti u pravu malu romansu... Cmok!

Mosquibees

Kako i ime govori, ovo su čudne kombinacije pčele i komarca. Imaju velike i smiješne trubaste noseve i brzopucajuće vatreno oružje. Žive na planetu *Zeelich* i bore se protiv zločestog "tamnog redovnika". Glavni im je centar selo u brdima *Zeelicha*.

Rabbibunnies

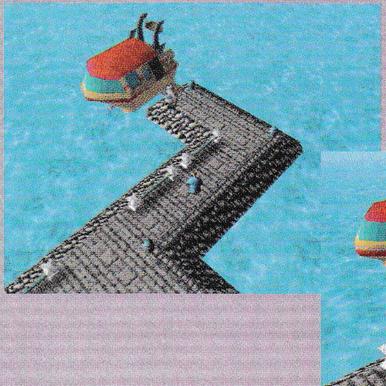
Konbinacija zečeva i miševa iznimno vještih u svim znanstvenim područjima. Veliki su čarobnjaci, baš kao i vlasnici trgovina i lopovi. Žive na *Twinsunu*, vašem matičnom planetu.

Knartas

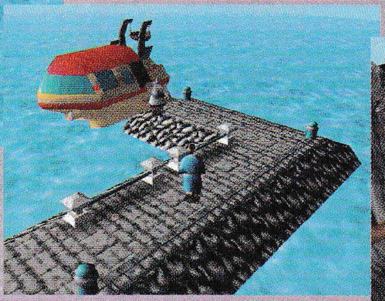
Narod kobasica. Žive, a gdje drugdje doli u građevinama nalik hot-dogu. Oni su zapravo hodajuće kobase nižeg staleža, prerađuju drago kamenje izvađeno iz lave u gorivo gazogem koje pokreće sva vozila na *Zeelichu*. Osim što su rudari, zaposleni su i kao policajci, čuvari i slično.

Sups

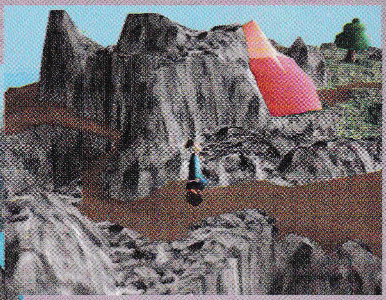
Prototip izvanzemaljaca trokutaste glave. Žive u gradu *Otringalu* na *Zeelichu* i predstavljaju intelektualnu elitu planeta. Zaposleni su kao tjelohranitelji, u tajnoj službi ili kao veleposlanici, kojiput su i preprijateljski raspoloženi skrivajući svoje prave motive.

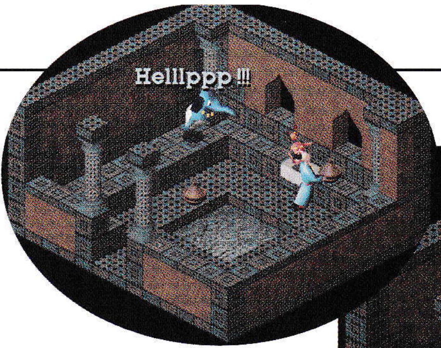


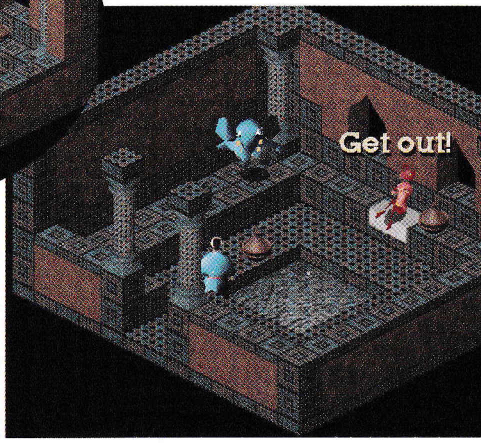
Grafički engine proračunava sliku samo pri prelasku iz jedne prostorije u drugu. Možda vam se ovakav "statičan" pristup čini ograničen, no vjerujte mi – perspektive, rakursi kamere i filmski kadrovi su tako dobro riješeni da vam niti ne treba skrolujuća grafika. Osim toga, ovakav pristup se pokazao iznimno funkcionalnim jer vam omogućuje da se usredotočite na rješavanje zavrzlama.











Najbolje od svega je što možete birati hoćete li se ponašati kao junački vitez spreman pomoći svakoj djevi u nevolji ili kao prostački barbar kojemu su na pameti jedino najprimitivniji nagoni

ZANIMLJIVOST

Twinsenova odiseja je vrlo opsežna igra u kojoj vaš junak susreće čak 200 likova (složenih od 10 vrsta stvorenja) zahvaljujući vrijednim ljudima koji su igru napravili. Njihova se osobnost nelinearno razvija tijekom igre, zavisno od vašeg *inputa*. Ovako golem posao nadgledao je *Frederick Raynal*, čovjek s iskustvom stečenim na seriji igara *Alone in the Dark* (još se sjećamo kvadrilogije s crtanim eksterijerima, prekrasnim kretanjem likova i odvratnom vektorskom grafikom). Likovi se razlikuju glasom, izgledom i odjećom, različito se kreću i ponašaju, no nisu to jedini elementi koji će ovu igru učiniti uspješnom.

ALTERNATIVNO

LBA

Twinsen, samo nekoliko godina mlađi i malo lošiji od starijeg brata.

Crusader No Remorse / No Regret

Ako vam je ova igra prokleto preslatka, zaigrajte jedan od *Crusaderovih* nastavaka. Ovdje je naglasak na realnosti, prekrasnoj grafici i nasilju futurističkog društva. Veliki je minus vrlo neprirodno kretanje likova.

različite stvarčice polagano napredujući u igri. Poslije mirnog početka na prijateljskom teritoriju, tempo se ubrzava dolaskom *Esmera* - bit će pucnjave po vama iz svih smjerova, a i igra postaje sve težom pa ćete se mučiti do samog kraja.

Ukratko, *Little Big Adventure 2* ima složenu i razrađenu radnju kakvu nismo odavno vidjeli, tone grafike, zvuka, glazbe i akcije.



Ovo je jedna od rijetkih igara koja ne daje onoliko koliko ste za nju platili, nego mnogo više! Podržite lude francuske proizvođače softvera i nabavite ovu igru.

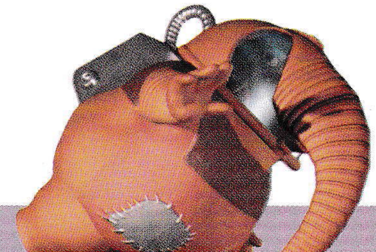
IZ STRANOG TISKA

"Uzmite najbolje elemente iz Tomb Raidera, Prince of Persia, i Super Maria 64 i počeli ste grebati po površini dubine Twinsenove odiseje. 3D extravaganza, najbolja u svojem žanru."

Jeff Green, Computer Gaming World

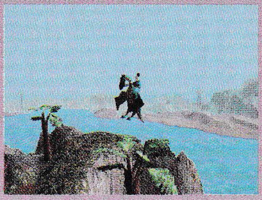
"Nenormalno adiktivna 3D avantura. Najbolja grafika i najveća igrivost dosad!"

Jeff James, Computer & Net Player



LBA 2: Twinsen's Odissey	
Adeline Software Int.	
Igrano na:	P100, 32 MB
Grafika:	95%
Zvuk:	89%
Igrivost:	94%
Min. konfiguracija:	486, 16 MB Win 95, Direct X
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**94%**

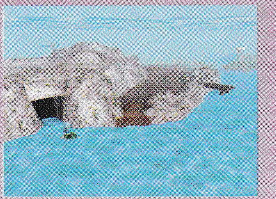




U LBA 2 možete juriti naokolo na svojim hitrim nogama ili se poslužiti nekim prijevoznim sredstvima. Primjerice, zašto ne biste odvozili mali reli u bagiju, oplovili svijet na kornjači ili letjeli na vašem vjernom zmaju.

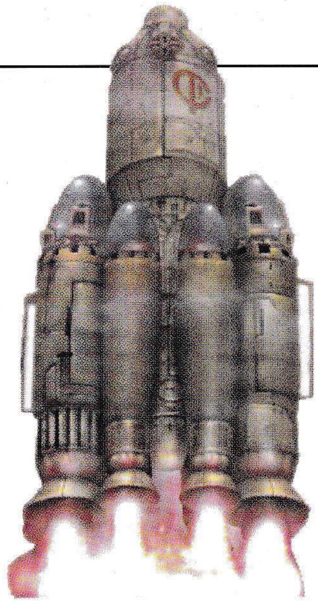








Outpost 2

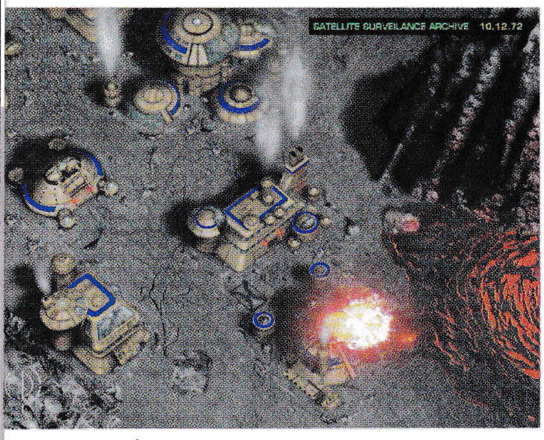


Command & Conquer. Je li moguće remek-djelo učiniti boljim, pitanje je koje je nebrojeno puta proletjelo glavom programera diljem svijeta. Odgovor je ubrzo stigao - tržište su preplavili C&C klonovi, no, rezultati prodaje pokazuju da ih igrači baš i nisu prihvatili. C&C obara sve rekorde, klonovi se vuku sa strane, potom stiže Red Alert i ponovno pali čitav svijet. U čemu je fora? Vedran Januš pokušava razriješiti Gordijev čvor...

Kako je uopće moguće poboljšati jednu igru koja svojom jednostavnošću i brzom akcijom drži igrače u transu? Dva su načina. Prvi, slijedila ga je i većina proizvođača klonova, zadržati jednostavnost strukture igre i usredotočiti se na raznolikost scenarija, pozadina i neprijatelja koji postaju sve nevjerojatniji i šareniji. Drugi je puno opasniji i teži - pokušava se poboljšati struktura same igre. Zapravo, poboljšanje nije prava riječ, više je riječ o kompliciranju. Jesu li te komplikacije bolje ili lošije, vidjet će se po broju prodanih kopija. I gdje se u sve to uklapa *Outpost 2*, nastavak *Sierrine* strategije. Ukratko, igrač sada kontrolira puno više stvari i za njih je odgovoran, a sve će vam postati jasnije tek pošto proučite pozadinsku priču. Matični svijet umire i ljudi su odlučili uputiti se u svemir tragajući za novim domom. Nakon godina hibernacijskog sna, računala ljudskih brodova konačno su našla jedan naseljiv svijet. Taj planet ima atmosferu sličnu našoj, no prilično je nestabilan. U trenutku naseljavanja, kolonija se dijeli na dvije frakcije. Sukob je izbio oko načina života na planetu. Prva frakcija (*Eden*) želi planet pretvoriti u drugu *Zemlju*, a druga (*Plymouth*) se ne slaže s tim pristupom, misli da je nasilno mijenjanje prirode preopasno. Oni se žele prilagoditi ovom planetu kakav je i preživjeti u teškim uvjetima ne utječući na njih. Da bi se izbjegao sukob, svaka kolonija odlazi na svoju stranu, no protiv njih se okreće sama priroda: jedini komunikacijski satelit je uništen, a obje su kolonije prisiljene na evakuaciju zbog žestokih iznenadnih potresa. Strane će se uskoro sresti no nijedna ne želi popustiti, pod svaku cijenu žele živjeti slijedeći vlastitu filozofiju...

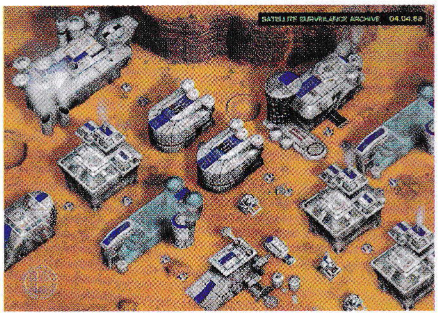


Od pijavica do gromova – u Outpostu 2 će vam prirodni elementi zadati mnoge glavobolje



Je li itko gledao Dante's Peak? Kako se izvući iz ove situacije? (Više nikako. Kasno Mujo na Kosovo stiže – Ed).

Ako već niste i sami zaključili, recimo da se glavna strategijska proširenja odnose na upravljanje kolonijom. Sada je najvažniji faktor moral vaših kolonista, a na nj utječe baš sve - od nezaposlenosti i opskrbe hranom i ispunjavanja ostalih životnih potreba do rođenja i smrti unutar kolonije. Kolonisti su podijeljeni na nekoliko klasa, ovisno o zaposlenju. Vi ih raspoređujete na pojedini posao, no ako netko predugo radi nešto što ne želi, to će utjecati na njegov moral, a moglo bi doći i do pobune. Svoju koloniju *"hranite"* uglavnom različitim rudama. Prvih ćete se nekoliko misija najviše baviti održavanjem ravnoteže različitih elemenata koji čine vašu koloniju. I taman kad vam se učini da ipak vaša mala državica neće završiti u općem rasulu gladi i nereda, nabasat ćete na protivničku stranu i - počinje pravi spektakl. *Outpost 2* najbolje je opisati kao mješavinu *C&C-a* i *SimCityja*. U *Sierri* su se ovaj put doista potrudili. Znajući da svjetlucava grafika privlači ljude, ali joj je efekt kod loših igara kratkog vijeka, posvetili su najviše vremena razradi igre koja bi od igrača zahtijevala puno više koncentracije i razmišljanja. Pravi izazov nastupa onog časa kad vas napadaju sa svih bojišta istodobno, pa čak i vaši razmaženi građani, a vi morate zadržati hladnu glavu. Vrijeme će pokazati kako će igrači prihvatiti *Outpost 2* no sigurno će igra, kao i njen prethodnik, naći svoju publiku, ponajviše zbog poboljšane kvalitete i igrivosti koje su krasili i prvi dio. No, ako ste očekivali *C&C beater*, ohladite se malo jer se takvo što još nije pojavilo.

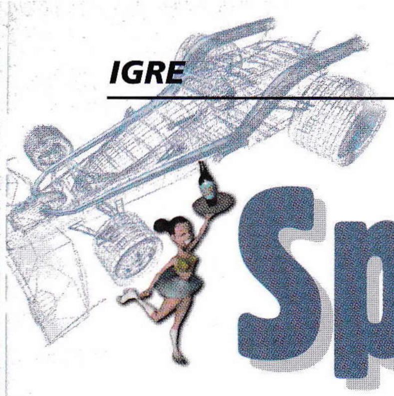


Outpost 2 uspijeva pod DirectX driverima izvući prekrasnih 65 000 na ekranu. Izgleda da se real-time strategije nove generacije natječu koja će imati spektakularniju grafiku (pogledajte opis Dark Reigna u ovom broju).

Outpost 2
Sierra

Igrano na:	**P133, 16 MB**
Grafika:	**83%**
Zvuk:	**70%**
Igrivost:	**88%**
Min. konf.:	**PC486,DirectX 8 MB**
Druge plaforme:	**N/A**
UKUPNO:	**84%**

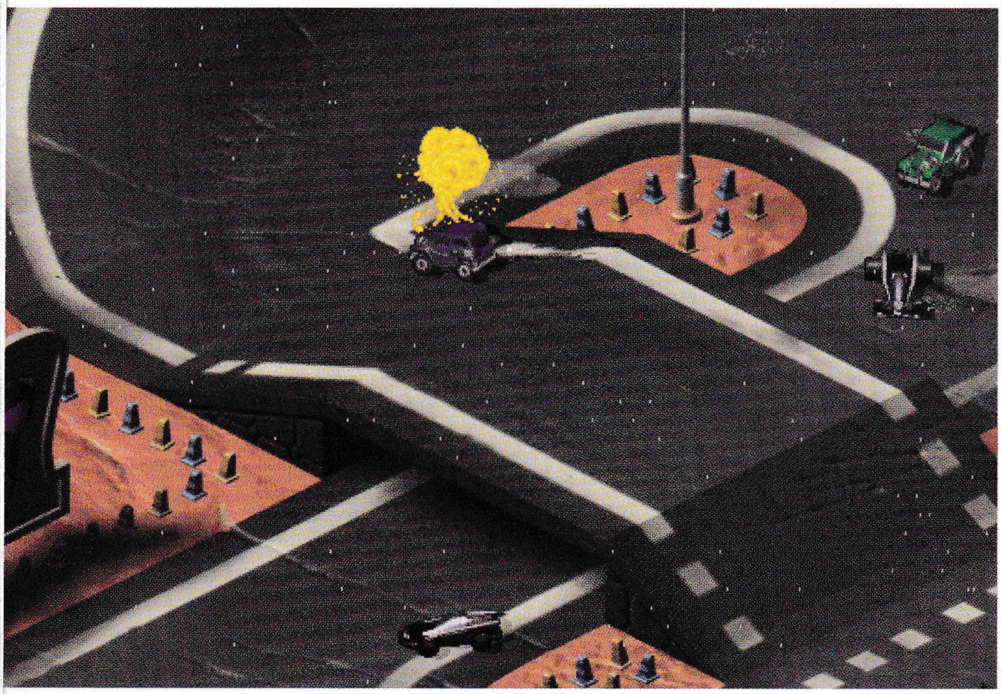

Visokokvalitetni monitori
s 3 godine garancije.
Low Radiation
DAEWOO
DAEWOO
EPA POLLUTION PREVENTER
PLUG & PLAY
Designed for
Microsoft
Windows 95
Prodaja: Microline,
Ozaljska 112, fax:01/323-23



Speed Deamons

Dok Michael Schumaher grabi ka novom naslovu prvaka, dok se polako hladi asfalt SPA u Belgiji, kod nas se vrše pripreme za Grobnik koji će ostati upamćen po (ne)uspjesima. Redakcijski ljubitelj brzih strojeva, Igor Duić, ne treba Grobnik. Njemu svaku večer skoči adrenalin kad zaigra Speed Demons, fenomenalnu utrku autića iz sve bolje radionice hiperproduktivnog Eidosa. Mislite da ste u ovom žanru već sve vidjeli? Može biti, ali nikad niste vidjeli ovako cool izvođenje.

HACK IGRA



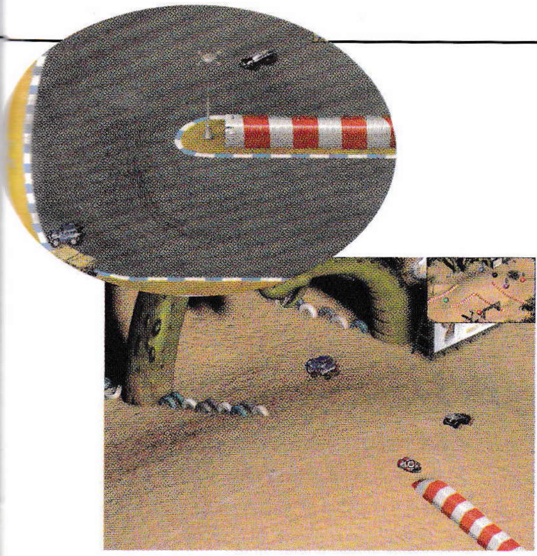
Speed Deamons je još jedna igra u kojoj iz ptičje perspektive gledate i vodite utrku autića. *Eidos* je glavni krivac što ste zaradili komade u prvom semestru, što vas je ostavila cura, što vam je narastao račun za struju, što počinjete ličiti na zombija i što vam je opasno porastao adrenalin. Ista je softverska kuća tvorac *Incredible Hulka (Pantheon Saga), Power F1, Jetfightera 3* i mnogih više ili manje poznatih igara koje su zacijelo ostavile traga u pamćenju svakog hackera. Ova će vas igra u moru arkadnih jurnjava prvo natkratko a nakon toga i potpuno zarobiti. Ne da je zarazna, nego ispred mojih vratiju čeka u redu 10-ak frendova koji bi se željeli uvjeriti da *Speed Deamonsa* nije nikakva simulacija nego otkačena arkadna jurnjava koja pruža odličnu zabavu.

Demonska grafika

Budući je igra u SVGA rezoluciji, očekivali smo cijelu staza na ekranu, no ovaj put ništa od toga. Kamera iz poluptičje perspektive prati vaše vozilo što juri ludim stazama. Dobroj će zabavi najviše pridonijeti osam staza koje vozite u oba smjera u različitim vremenskim uvjetima (dan, noć, kiša, sunce, snijeg) i po različitim terenima (u pustinji, gradu i džungli). U utrci se natječe šest autića u pet liga koje možete i sami stvarati, sve ovisi o vašoj kreativnosti. Grafičko rješenje možda najviše podsjeća na *Death Rally*. Možete voziti tri vozila: terensko, formulu i sofisticiranu sportsku zvjerku. Dakako, svako od njih ima svoje prednosti i mane na određenoj stazi no preporučujem džip jer dobro leži čak i na gradskoj stazi, a o prednostima na ostalim terenima ne treba ni raspravljati. Kao što je to u ovakvim igrama već ustaljeno, o vašem uspjehu ovisi i novčana svotica kojom kupujete standardna poboljšanja: amortizere, turbo, gume, motor ili bodove. Vjerujem da vas je to podsjetilo na *Off Road* ili igru poznatiju pod imenom *Ironman*. *Speed Deamonse* bismo mogli nazvati i njegovim mlađim bratom jer sadrže sve njegove odlike uz "malo" poboljšanu grafiku, vozila i staze. Što se tiče grafike, ostao sam bez daha. Od sada, kad se



Mada će vam u samom startu vjerojatno svi odmaknuti, no vrlo brzo ćete to ispraviti ako pokupite dodatke koji nalazite na stazi. Nemojte ih propustiti jer je bez njih teško ostvariti dobar plasman.



Priznajte da ovakvu grafiku niste očekivali u natjeravanju "autića odozgora". Vjerovali ili ne, ovaj puta grafika ne služi zato da se prikrije loša ideja ili manjak igrivosti, naprotiv – sa Speed Deamonsima ćete imat velikih problema sa situacijom zvanom "gomila prijatelja na ulaznim vratima".

ZANIMLJIVOST

Za vrijeme utrke, u trenucima najvećih okršaja, u donjem desnom kutu mogao bi se pojaviti vrag ako se nekom zamjerite. Ako se nađete nekom na putu kad vam vrag već zdimi, možda vas dočeka i poruka tipa **Eat my Dust.** Baš simpatično!



bude spominjala perfektna grafika, mislit će se na *Speed Deamons*. Ovakvo renderiranje, uvjerljive sjene i prekrasne boje još niste vidjeli u "utrkama autića odozgora"! Posebno oduševljava pozornost posvećena detaljima – svaka sitnica na stazi je ukusno i precizno nacrtana, renderirana i animirana. Glazba i zvukovi su osrednji, a igrivost zadovoljavajuća. Možda je još potrebno istaknuti da igru možete pokrenuti jedino iz Win95 i DirectX drivere. I na kraju, kad vam (kao i meni) dojadi ona hrpa prijatelja pred vratima, pokažite milosti i dajte im da malo zaigraju *Speed Deamons* preko modema ili mreže (podržano je do šest igrača). Face u Eidosu su željeli je stvoriti dobru igru koja bi vas zalijepila za ekran monitora, odnosno dobro zabavila, a ne neku ozbiljnu simulaciju. Moram priznati da su sa *Speed Deamonsima* definitivno uspjeli.

ALTERNATIVNO

Ironman

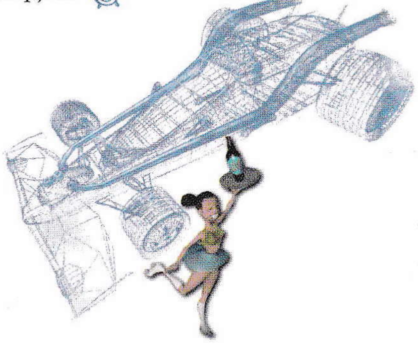
Ako vaš hardver ne može potjerati *Speed Deamonse* u normalnim granicama, okušajte se u ovoj igri. *Ironman* je odlična jurnjava, predak *Speed Deamonsa* siromašniji grafikom.

Super Skidmarks 2

Odlična vožnja namijenjena vlasnicima Amige. Odlikuje se vrlo dobrom grafikom, igrivošću i humorom (krave na kotačima).

Micro Machines 2

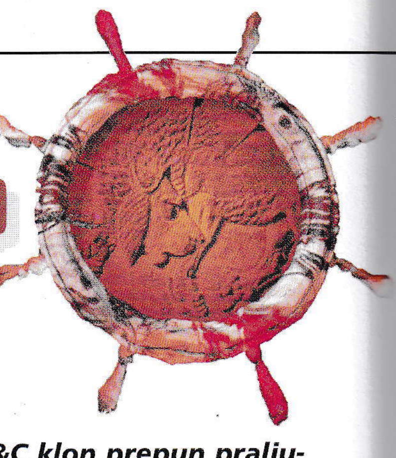
Igra koja će vas definitivno zabaviti. Vožnja formula po biljarskom stolu, letenje helićem po vrtu, vožnja gliserom po kadi i jednostavno upravljanje jamče dobru zabavu.



Speed Deamons
Eidos Interactive

Igrano na:	**P133, 16 MB**
Grafika:	**99%**
Zvuk:	**76%**
Igrivost:	**82%**
Min. konfiguracija:	**P100, 8 MB**
Druge plaforme:	**N/A**
UKUPNO:	**95%**

Jurrasic War



Što biste rekli frendu kad bi vam rekao da je upravo nabavio najnoviji C&C klon prepun praljudi, dinosaura, vještica, čarobnjaka, mačeva, tigrova, banana i krušaka? Da je lud? Možda ste i u pravu. Premda nije fer oštriti zube na igri već u uvodu, Krešimir Lauš si nije mogao pomoći. Nakon Jurrasic Wara, WC je mjesto na kojem sve češće boravi. Problemi s probavom? Nipošto. No krenimo redom.



Iza svake uništene jedinice ostaje hrana, okosnica čitave igre. Dočepajte je se prije protivnika!

Davno, davno, krajem ledenog doba, na *Zemlji* nastade strašan kaos. Mora proključaše, oblaci ispariše, ježevi pocrkaše. Ljudi bijahu u strahu i vrlo, vrlo gladni. Taman kad o vlastitim stražnjicama počeše misliti kao o ukusnu doručku, prolomi se munja a iz mora se prope otok. Jurski otok, pače, prepun dinosaura da sve vrvi. Uskoro su ljudi na svoje stražnjice nastavili gledati uobičajeno te su brže bolje pohitali na otok u potrazi za hranom. Ali ljudi k'o ljudi, vrag im ne da mira, ubrzo se odvojiše i stvoriše klanove, svaki je našao svoje razloge za mržnju, nastupilo je vrijeme za *jurski rat*.

Hej, Jura, gdje je moja kreda?

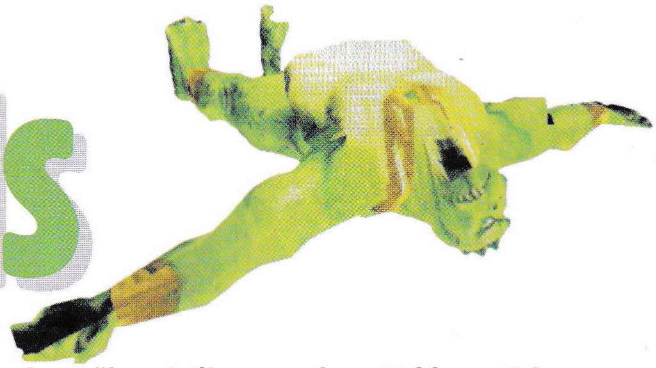
Što smo, dakle, naučili iz ove priče? Prvo, autori puše travu pa *Kredu*, *Juru* i *Trijas* smatraju vrstama školskog pribora. Krasno, banda drogeraška. No to zasad nije važno. Važno je da su pokušali zaraditi brzo lovu koristeći dosad neiskorišteni idejni ogranak *C&C* klonova: svijet dinosaura. No, tu su prilično originalnu ideju, blagorečeno, uprskali. Stvar funkcionira na sljedeći način: na početku misije, ovisno o vašem klanu, dočekat će vas određene vrste jedinica - praljudi, velociraptori, vještice, itd. Prva stvar koju morate napraviti je prošetati se uokolo i ubiti kojeg vuka, lava, bebu tuljana radi njihova mesa. Naime, iza svake ubijene jednice ostaje hrana, koja je ujedno i jedini resurs za daljnje napredovanje. Hrana je okosnica skoro cijele igre jer obnavlja vašu energiju. Istu vam podiže i spavanje ali puno sporije. Osim energije, ratnike obilježava i jačina napada, obrana, pokretljivost, a neke čarobnjake, vještice itd. i magija. Ah, dašak FRP-a (dring, dring, zasvira harfa). Osim toga, moguće je skupiti oružja, štitove, a ponekad i čarobne predmete. Kad se malo snađete, počnite graditi - prvo spremište za hranu, a potom na red dolaze barake za ratnike i dinosaure, hramovi za čarobnjake i tome slično. Zjev. Vjerujte mi, sve će vam biti jasno već za pet minuta. Što se tiče borbe, ni tu nema posebnih iznenađenja - oni kojih je više, pobjeđuju. Deja vu na treću. Da se čovjek zapita, je l' to strategija il' arkada? Pošto vam je sve dosad rečeno ipak zvučalo manje-više prihvatljivo, zacijelo se pitate što tu onda ne valja. *"Elem"*, kako reče stari tadžikistanski filozof, *"cjelina je više od skupa pojedinih elemenata"*, a cjelina je ono što ovdje ne funkcionira. Sve je to previše zbrčkano, kolju se koncepti iz različitih tipova igara (frpica, arkada), priča je totalno neuvjerljiva i prazna. Prilikom borbe dolazi do kaosa, ne znate tko pije, a tko povraća, i sve skupa više sliči baletnoj predstavi polupijanih vodenih kozica, nego borbi na život i smrt. Istini za volju, ni grafika nije bogzna što, zvuk je također osrednji, no dojam donekle spašava brzina izvođenja pa je igra *486 friendly* nastrojena. Ali, ni nakon svega ne mogu reći da je *Jurrasic War* totalni *flop* stoga jer će mlađi uzrasti, pogotovo oni koji vole *Spielbergove* guštere, ipak poludjeti za ovom igrom, a mi stariji, zna se: *Red Alert* livez forever.



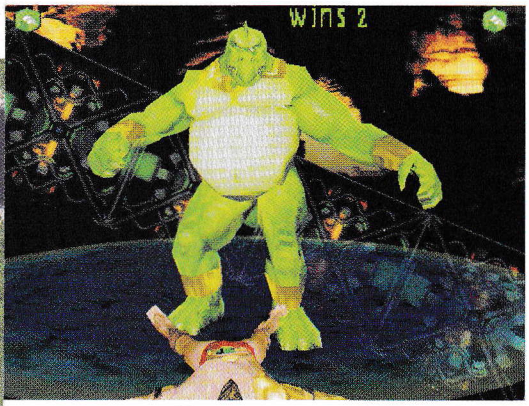
Ne dajte se zavesti dopadljivom grafikom jer Jurrasic War boluje od nedorečenosti i klišeja. Primjerice, borba je toliko kaotična da neznate tko pije, a tko povraća...

Jurrasic War	
TRiC	
Igrano na:	**P133, 32 MB**
Grafika:	**72%**
Zvuk:	**70%**
Igrivost:	**75%**
Min. konfiguracija:	**P100, 16 MB**
Druge plaforme:	**N/A**
UKUPNO:	**73%**

War Gods



War Gods je GT Interactivov pokušaj da skešira nešto love šlepajući se na slavu Tekkena 2 i Mortal Kombata. Mada su sve uredno zamislili u zgodnoj 3D grafici, GT Interactive će morati još puno učiti ne bi li napravili igru koja bi konkurirala spomenutim svetinjama. A kako je to kada vam se zubi prosipaju po podu, iz vlastitog iskustva fjedofi naf refenfet Igof Duif.



Igor nije imao sreće protiv Groxa, debele zelene žabetine. Ono čega on još uvijek nije svjestan je da tek sada slijedi ono pravo – silovanje!

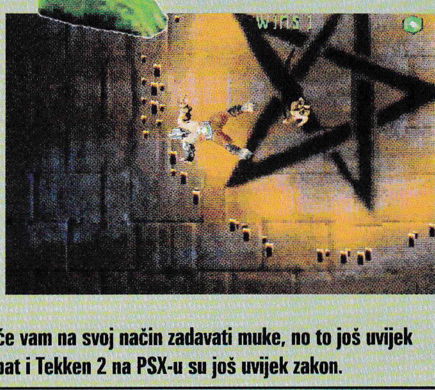
Ovu 3D arkadnu šoru nam donosi *GT Interactive*. Igra je vrlo slična legendarnom *Mortal Kombatu*, samo što je 3D. Susrest ćete deset boraca, velikog zločestog šefa (*Exora*) i njegovog podanika, veliku, zelenu, debelu žabetinu *Groxa*. Tipično za igre takvog i sličnog žanra su combo udarci, različita oružja i magije i, za finish, fatality. Niš' novog. Kao i svaka slična igra, i *War Gods* ima svoju priču. Naime, prije mnogo, mnogo godina iz udaljene galaksije jedan brod sumljivog podrijetla prevozio je kovinu (ore) neviđenih moći. Nestalna i nemirna formacija našeg solarnog sustava uzrokovala je crash spomenutog, opasnog broda. Taj nemili događaj razasuo je kovinu po tada još crvenoužarenoj kugli danas poznatoj po imenu planet Zemlja. Kroz tisućljeća i tisućljeća, deset je ljudi došlo u kontakt s nepoznatom kovinom "magičnog djelovanja". Pod čudnim okolnostima transformirali su se u superratnike - oni su *War Gods*.

Budući da su igre ovakvog tipa sve slične, nema smisla trošiti prostor nabrajajući poznate činjenice pa ću se osvrnuti na ono što vas najviše zanima – ratnike i njihove specijalne udarce. Tabela sa svim borcima i njihovim specijalnim udarcima je na desnoj strani ovog opisa pa preporučujem da je detaljno prouče svi čitatelji koji nas imaju običaj zatrpavati pismima tipa "kako da u War Godsu sa tim i tim borcem izvedem taj i taj udarac". OK? Što se sam igre tiče, valja naglasiti da je poprilično igriva, no invalidnost i tromost likova uvelike narušavaju dojam. Sva sreća da nisu štedili na likovima, kojih je dovoljno i vrlo su raznoliki. Postoje još dva lika kojima ne možete manipulirati, no uz par savjeta, mogli biste ih lakše proći. Što se tiče *Groxa* (debele žabetine), skakanje svedite na minimum jer njegov dvoručni *uppercut* uzima pola energija, a teško ga je izbjeći. *Grox* uvijek oduzima ogroman blok energije i završava posao dvama-trima udarcima. Nikad ne čekajte da vas napadne, nego cijelo vrijeme trčkarajte po areni. Napadajte ga comboima i serijama udaraca. Ako budete spretni, možda ga pobjedite, baš kao i ja *(baš smo hvalisavi – Ed)*. S Exorom ćete izgubiti živce, tipkovnicu i tko zna što još. Bez brige, neće mu trebati mnogo da vas uništi. Skokovi natrag ili naprijed završit će kobno kao i blokiranje udaraca. Na njemu gotovo ništa ne djeluje. Budite brzi i učinkoviti pa se možda dogodi čudo. Igra nije zahtjevna, P60 i 8 MB su sasvim OK. Grafika i glazba su prosječne kvalitete. Igra se isključivo iz Win95. Sve u svemu, War Gods vam baš i ne bih preporučio – radije se zabavite uz FX Fightera, Virtua Fighter Deluxe ili Time Warriors opisan u ovom broju. Vjerujte, bolje vam i ne treba.









Grafika u War Gods izgleda lijepo, mada ne impresivno. Situaciju spašava raznolika plejada protivnika koji će vam na svoj način zadavati muke, no to još uvijek nije dovoljno da se ovaj GT Interactieov proizvod uzdigne iznad konkurencije. Ako mene pitate, Mortal Kombat i Tekken 2 na PSX-u su još uvijek zakon.

Pagan



Zla vještica koja iz starih karata saznaje gdje je kovina. Pronalazi je na ruševinama drevne katedrale i, dodirnuvši je, njene se moći udvostručuju i ona postaje kraljica crne magije.

Leg Toss	F, F hk
Lighting Bolt	D, DB, B hp
Teleport	D, D, lk
Leg Copter	B, D, F hk+lk
Skeleton Hold	D, DF, F lp
Combo	B, F+hp, hk, hp, hp, hk, hk, lk, lk hp

Warhead



Američka vlada zabrinuta zbog nuklearnih pokusa šalje svog vrhunskog operativca u istragu. Stigavši u istraživački centar, dolazi do eksplozije i njegovo tijelo biva prekriveno kovinom: običan vojnik postaje čovjek-oružje, superborac poznat pod imenom Warhead.

Cannonball	B-F hk lk
Grab and Pound	F-B hp
Missiles	F, D, B lp
3d Missiles	(3d) F, D, B lp
Shockwave	(3d) B, U, F hp

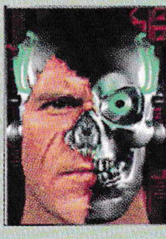
Anubis



Tražeći zlato u poznatoj nam egipatskoj Dolini kraljeva, taj veliki kradljivac otkriva ono što ne bi smio - blago zaštićeno nepoznatom kovinom koja ubija svakog tko ga dotakne. Njegovo je tijelo uništeno no njegova se duša vraća kao Anubis.

Horn charge	F, D, B lk+hk
Staff Sweep	F, D, B lk
Double Chop	F, F za vrijeme staff sweepa
Staff Chop	D, DF, F hk
Staff Bolt	D, DF, F hp
Telestaff	B, F lk
Containment	D, DB, B lp

CY-5



Godina je 2096. Znanstvenici ugrađuju čudotvornu kovinu u novi model cyborga CY-5. Neznajući za nepoznatu kovinu i moć podarivanja života, CY-5 će nakon "buđenja" ubiti svoje stvaratelje i postati jednim od sudionika na ovom turniru.

The Blender	F, D, B hp
Ground Laser	B, D, Flp
Overhead Laser	(3d) B, U, F hp
Teleport	D, DB, B lk
Orbiter	B, B, lp (za 4 puta)

Maximus



Maximus je nekoć bio gladijator, odnosno živa igračka svoga gospodara. Na velikom festivalu on se bori za nj, a nagrada je plemeniti kamen velikih moći (ilíti svemirska kovina). Pobijedivši neprijatelja, rješava se gospodara te uzima kamen i nestaje.

Hammer-cout	D, DF, F lp
Hammer-slam	(3d) U, lp
Hammer-toss	F, D, B hp
Grab and Noogie	F, F hp (.hp, hp, hp.)
Net	B, F, hp+lp

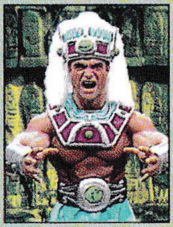
Kabuki Jo



Drevni samuraj u velikoj bitci otkriva moćni kamen. Spalivši sve one koji bi mu se mogli naći na putu, moći kovine prelaze na nj te on postaje KABUKI JO, moćni samuraj i vatreni čovjek.

Sword Flurry	F, F hp lp
Dragon Star	B, D, F hp
Star Spread A	(3d) B, D, F hp
Star Spread B	(3d) B, D, F lp
Dragon Breath	B, F lp
Dragon Staff	F, D, B, hp, lp, lk
Ground Flames	B, D, F lk

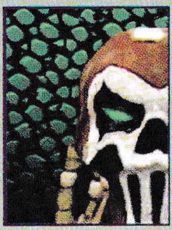
Ahau Kin



Kao visoki svećenik jednog drevnog srednjeameričkog plemena, spoznaje da neobjašnjiva moć izvire iz dubine seoskog žrtvenika. Poslao je svoje robove da to otkriju, no nije bilo uspjeha. Napokon odlazi on i otkriva onaj isti kamen, odnosno kovinu (ore) koja je ostale borce učinila "apsolutnima".

Clothesline	F, F hk+lk
Dagger Stab	B, D, F lp
Sword Swipe	F, D, B hp
Blow Dart(s)	B, F hp
Sungate	D, U lk
Sunburst	B, F lp

Voodoo



U jednom Karipskom selu, zli vrač je izluđivao stanovnike cnom magijom i jedne noći složni ga građani spališe, no nepažnjom njegovo je tijelo došlo u dodir s kovinom. On se vraća kao VOODOO, bog besmrtnih.

Grab and Slap	B, F lp (.lp, lp, lp.)
High Skullwing	D, DB, B hp
Low Skullwing	D, DB, B lp
Bone Rain	(3d) B, U, F hp
Teleport	B, F, lk
Snakefist	B, B lp

Tak



Prije mnogo godina izbio je sukob zbog plemenite kovine. Vidjevši da ne može više zadržavati neprijatelja, kralj odluči skriti kovinu u kamenu figuru. Iz nje izrasta TAK - predstavnik izgubljene civilizacije.

Suplex	F-B hp
Overhead Throw	F-B lp
Rock Crush	D, DB, B hp
Boulder	B, D, F lp
Earthquake	(3d) B, U, F lk

Vallah Princeza i žena-ratnik



Što drugo reći, osim da se za duge snježne oluje izgubila i skrila u obližnjoj pećini. Vidjevši zeleno svijetlo u ledu, ženska je znatiželja prevladala - dodirnula ga je i postala VALLAH, božica vikinga i "ledena" kraljica.

Shield Charge	B, F lk+hk
Shield Bash	D, DB, B lp
Axe Impalc	B, B hp
Axe Toss	B, D, F lp
3d Axe Toss	(3d) B, D, F lp
Skull Snapper	F, D, B lp



Wargods
GT Interactive
adresa

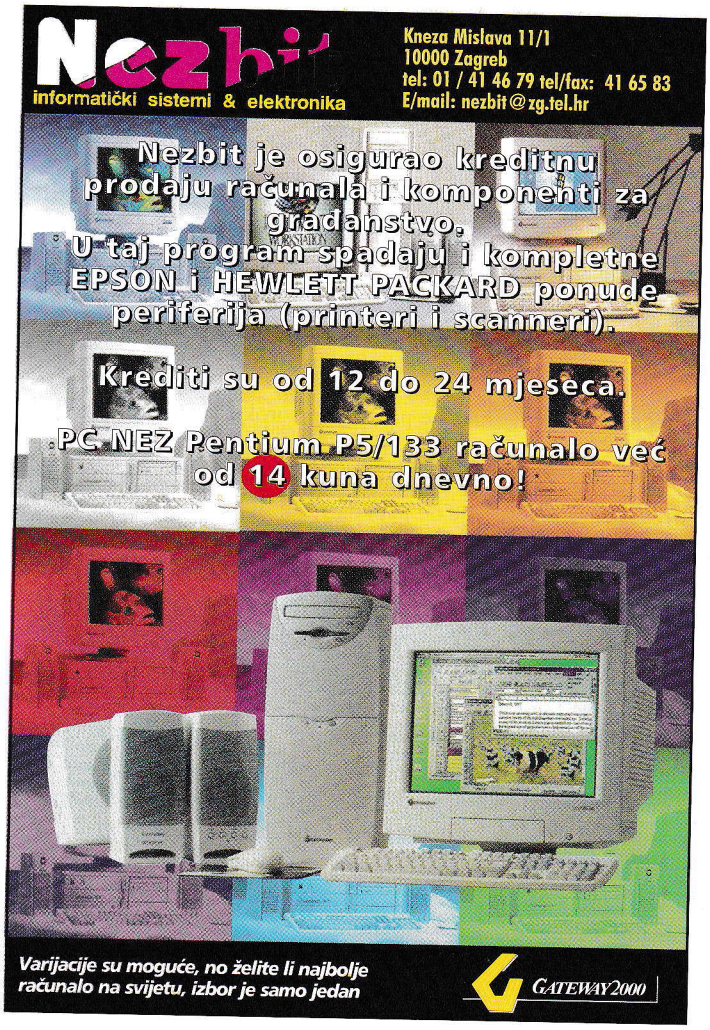
Igrano na:	P5/133, 16 MB
Grafika:	76%
Zvuk:	62%
Igrivost:	76%
Min. konfiguracija:	P60, 8 MB
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**74%**


computers
ARTES
PRODAJA, SERVIS I NADOGRADNJA PC RAČUNALA
IZRADA BACKUP-A VAŠIH PODATAKA NA CD
ISPORUKA ODMAH!
JAMSTVO NA 18 MJESECI!
VRHUNSKA KVALITETA UZ IZUZETNE CIJENE
TEL. 01/430-322, FAX 01/429-671
MULTIMEDIJA
MODEMI
HEWLETT PACKARD
matrox
ADI
WESTERN DIGITAL
SONY
intel
JANUS
DIAMOND
4MB PCI Version
3D Upgrade
Monster 3D
WITH · MIT · AVEC
INKLUSIVE
Add true 3D to your PC
3D-pur für Deinen PC
Ajoutez la véritable 3D à votre PC
Works with your existing graphics card
Accelerates all Direct3D games
Provides state-of-the-art 3D features
Easy installation with pass-through cable
Arbeitet mit Deiner vorhandenen Graphikkarte
Beschleunigt alle Direct3D Spiele
Alle aktuellen 3D-Funktionen werden unterstützt
Einfache Installation
Compatible avec la carte graphique installée
Accélération de tous les jeux Direct3D
Met à disposition les plus récentes fonctions 3D
Installation facile par câble de raccordement


LaserJet
DeskJet
Pisači HP LaserJet i HP DeskJet daju vam priliku da ponosno pokažete rezultate svog rada.
Osobna računala HP Vectra, stvorena da ispune sve vaše želje u užurbanom poslovnom svijetu i smirenoj udobnosti doma. Uz trogodišnje jamstvo.
Tako kvalitetno, pristupačno i vama.
LPC - ovlašteni HP partner
HEWLETT PACKARD
PRODAJA I NA OTPLATU
LPC, Gruška 6, Zagreb
tel: 6113-411, 6154-161
fax: 6158-467 • www.lpc.hr



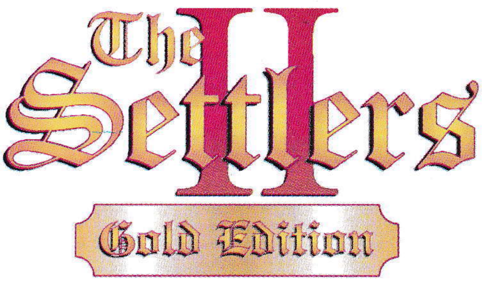






MODEL	VS-4A/VS-1564A
CRT	14" 0.28mm / 15" 0.28mm FLAT SCREEN N-G
HOR-SYNC VER-SYNC	30-50Hz 30-66Hz 50-100 Hz 50-110Hz
RESOLUTION	1024 x 768 NI 1280 x 1024 NI
POWER SUPLLY	100-240V
EXTERNAL CTRL	DIGITAL
USER CTRL FRONT	POWER SW, BRI, CON, H-WIDTH, V-SIZE PINCUSHION, H-PHASE V-HOLD, ROTATION, RECALL
VESA POWER SAVING	STANDARD
MPR II	OPTIONAL
SAFETY & EMI	UL, CUL, FCC-BIDHHS TUV/GS CE.
MULTI-MEDIA FEATURE	Internal MIC, external MIC Output, MIC Output, DC 12V Output
AR-200 SPEAKERS	OPTIONAL

Settlers 2 Gold Edition



Računalne igre dolaze i odlaze, no jedno je sigurno: Settlersa će, kao i Lemmingsa, uvijek biti. Nije bitno je li trenutačno u trendu 2D ili 3D grafika ili, čak, virtualna stvarnost - neke igre imaju koncept koji se uvijek može, bez obzira na igraću tehnologiju, kvalitetno sprovesti u djelo. Hmmm, Settlersi u virtualnoj stvarnosti, kako bi li to izgledalo? Miroslav Puljiz već navlači svoju VR kacigu...

Odjednom ste usred ničega i nemate ništa *(iz neba pa u rebra, je li Miro? – Ed)*. Počinjete graditi i krećete u novu pustolovinu iz koje nije lako izaći. Radnici izlaze, nose građevinski materijal, pivo u džepu i počinju raditi. Započela je još jedna avantura malog naselja ili grada koji kreće u pobjede i u osvajanje skrivenih dijelova pustog otoka, a jedini je cilj stići do vremenskih vratiju. Ovo bi bio najkraći uvod u novu *Blue Byteovu* strategiju. Igra je na jednom CD-u i prepuna je predivnih uvoda koje vrijedi pogledati. Moći ćete je započeti na dva načina, jedan ste već upoznali u prošlom dijelu. Bit će deset nivoa, tj. otoka koje morate istražiti i uništiti sve što vam dođe pod ruku i pronaći ono najvažnije - vremenska vrata. Vaš će vam časnik odmah na početku nivoa dati glavne upute o tome što vas očekuje i što treba činiti. Na početku imate zgradu u koju stavljate sav materijal i ljudstvo. Počnite odmah "razvijati" drvosječu, ali samo blizu drveća (ako ga ima), ili kamenoklesca blizu planine. Da vam ne pričam što graditi i što činiti, uzmite 19. broj *Hackera* i otvorite 58. stranicu. Ondje vam je opisano čemu koja građevina služi i kojim redoslijedom treba ići.



Lijepi gradić, zar ne? Da biste izgradili nešto ovakvo, opskrbite radnike materijalom, tutnite svakom pivu u džep i gledajte kako vaše carstvo raste ciglu po ciglu.

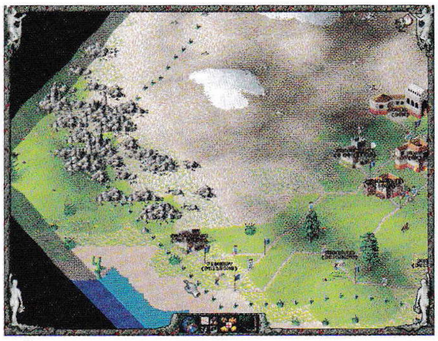


Sada uz Settlerse konačno dolazi i map editor iz koji ćete se uvjeriti da biti dizajner igre nije lako kao što ste mislili.

Vrijeme je za osvajanje

Kad izgradite i napravite sve potrebno za razvijanje jednog grada, počinjete razvijati i novačiti ljudstvo. Da biste ih opremili oružjem, morate napraviti oružarnicu, a za to vam treba željezo i ugljen. Čini vam se zamršeno? Ne bojte se, na računalu je sve to jednostavnije. Ako imate dovoljno štitova i mačeva, a ljudi se neće novačiti, samo su dva razloga. Prvi je što nemate pivovaru (bez njega ljudi nemaju hrabrosti za vojsku), a drugi je što ste klikali na ikonu s nacrtanim vojnicima. Spomenimo i drugi način igranja: kretanje od kontinenta do kontinenta. Počinjete u *Europi* i idete dalje u osvajanje svijeta. Otkrivajući nove prostore na otoku, dočekat će vas uvijek tri do pet protivnika pokušavajući vam omesti u postizanju cilja. Preporuka je ne napadati čak ni kad ste jači, jer bi vam to moglo doći glave, nego sagraditi katapult na samoj granici, u blizini protivničkih tvrđava. Kao streljivo će vam služiti kamenje, koje ste izvadili iz zemlje ili ste promijenili zemljovid sklesavši planinu. Svaki pogođeni cilj, tj. neprijateljska tvrđava, i jedan je njihov vojnik manje. Tako ćete ih uništiti, a oni neće ni shvatiti. Kad ih dobro onesposobite, možete ih napasti bez velikih gubitaka. Došavši do glavnog cilja, tj. vremenskih vratiju, računalo će pitati hoćete li proći kroz njih i otići na novi pusti otok ili ćete nastaviti ovaj pustošiti. I kod ratovanja i kod gradnje novih objekata, uvi-





Vrlo brzo ćete shvatiti da morate u najkraćem roku sagraditi kakav-takav grad da biste mogli krenuti u osvajanje. Ne budete li osvajački nastrojeni, protivnici će vas sa zadovoljstvom pregaziti i istrijebiti. Ah, okrutnog li svijeta.

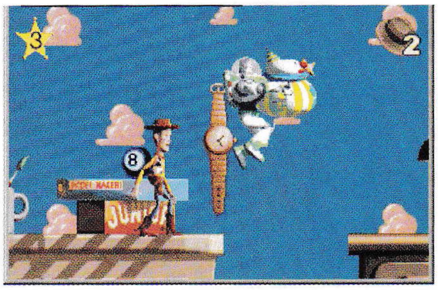
jek imajte uključeno ubrzanje (uključujete ga tipkom *V*). U ovom novom dijelu *Settlersa* posao će vam biti olakšan jer svatko napada svakoga, zato se nemojte čuditi dođete li do neprijatelja koji je već ispustio dušu. Kada prijeđete sve nivoe, čeka vas isto tako zanimljiv mali dodatak – *map editor*. Da, dobro ste pročitali. Ondje ćete stvarati nivoe kakve samo vi možete izmaštati. Ondje ćete moći raditi sve i stavljati sve, a nakon toga, snimiti kartu na kojoj ćete moći i igrati. Ako nabavite igru, roditelji će vas teško odlijepiti sa stolice. Poruka roditeljima: ništa ne pokušavajte jer je hackerima ta igra jednostavno suđena.

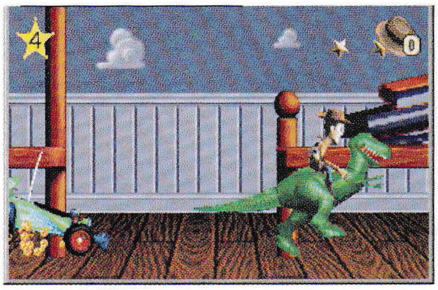
Settlers 2
Blue Byte

Igrano na:	P166, 32 MB
Grafika:	88%
Zvuk:	82%
Igrivost:	94%
Min. konfig.:	486DX2/66, 8MB
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	89%

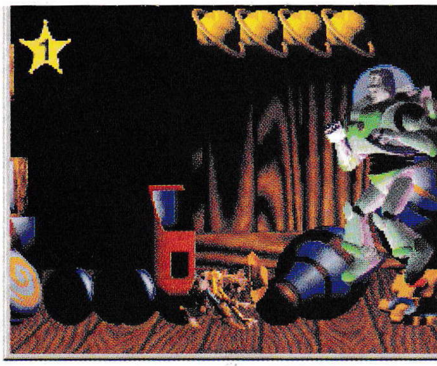
Toy story

Nakon predstavljanja prvog Disneyjevog dugometražnog filma u cijelosti napravljenog na računalu, predstavljamo vam i dugo najavljivanu Toy Story igricu koja se konačno pojavila i na PC platformi. Igor Duić koji, osim što se ponaša djetinjasto, obožava McDonalds restorane i Disneyeve crtiće, raznježio se čim je vidio igru u redakciji i toliko je slinio po nama da smo mu na kraju morali popustiti i zadužiti ga za recenziju.





Poznati se proizvođač crtića opet ubacio u igraću industriju. Nakon odličnih naslova kao što su *Lion King* i *Aladdin*, *Disney Software* nam predstavlja *Toy Story*, igru načinjenu po istoimenom cjelovečernjem (kompjutorski) crtanom filmu koja se već pojavila na konzolama poput *Sege* i *Sonyevog Playstationa*. Autori su mnogo obećavali, unijeli su i neke novine u svijet igara te napravili jednu od najboljih pustolovno-arkadnih igara. *Toy Story* igra prati radnju istoimenog filma odnosno doživljaje glavnih junaka, kauboja *Woodyja* i space rangera *Buzza*. Igra je sastavljena od sedamnaest međusobno nepovezanih nivoa, što znači da svaki ima svoju radnju koja se ne prenosi u sljedeći. Na različitim ćete se nivoima služiti različitim prometalima (voziti formulu, jahati T-Rexa) ili ćete, pak, oslobađati vojnike, pospremati igračke, buditi se iz noćne more i često se suprostavljati *Buzzu*. Igra je pustolovno-avanturistična stoga jer slijedi radnju filma, čak susrećemo i neke iste likove (*Potatoheada*, *T-Rexa*, dječaka *Andyja*). Likovi su iznenađujuće dobro animirani, a o prostornoj grafici bolje je ne govoriti. *Pixar*, kome je povjerena grafika, i ovaj je put izvrsno obavio svoj posao. Inače, *kuća Pixar Animation Group* snosi i najveću odgovornost za stvaranje istoimenog filma. Igru prati solidna glazba i još bolje izvedeni zvučni efekti. Namijenjena je Windovsima 95 i to u tri prozorske veličine, što je tipično za Win igre; dakle, manji prozor, ljepša grafika. Predložio bih vam da nabavite ovu igru bez obzira jeste li ili ne zaljubljenik u arkadne igre.



Toy Story
Disney Inc.

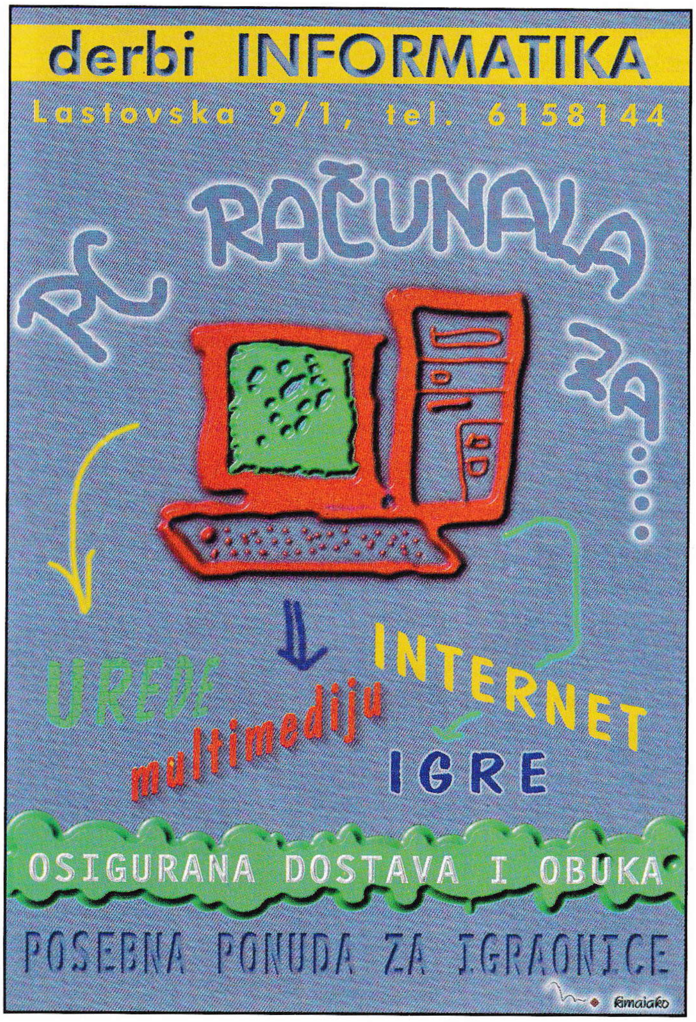
Igrano na:	P586/160, 16 MB
Grafika:	81%
Zvuk:	75%
Igrivost:	86%
Min. konfig.:	486/100, 16MB
Druge plaforme:	PSX, Saturn
UKUPNO:	82%



Vrhunska opremal!
MREŽNA
SVEC
LAN & Connectivity
Maloprodaja
Veleprodaja
Povoljno
Odmah dostupno
JANUŠ
Zagreb:
Trg J. F. Kennedya 6
tel. 01/233 88 44
fax. 01/21 65 44
Split:
R. Boškovića b.b. (Prima 3)
tel. 021/31 32 55
fax. 021/56 10 39
Rijeka:
Laginjina 4a
tel. 051/22 78 48
fax. 051/22 79 20
CHIPOTEKA
Ekskluzivni zastupnik za Hrvatsku



C.V.P. INFO
Zagreb, Potok 24
Tel/fax: 155-554
Mob: 099 440-842
PRODAJA I SERVIS PC RAČUNALA
KVALITETNE KOMPONENTE ZA PC RAČUNALA
POPRAVCI monitora, napajanja, pisača, telefaxa
RAČUNALA I KOMPONENTE
NA KREDIT OD
12 i 24 RATE!
INTERNET.MULTIMEDIJA.NADOGRADNJE
GoldStar
WESTERN DIGITAL
HEWLETT PACKARD
Genius
EPSON
star
CHERRY



derbi INFORMATIKA
Lastovska 9/1, tel. 6158144
PC RAČUNALA ZA....
UREDE
multimediju
INTERNET
IGRE
OSIGURANA DOSTAVA I OBUKA
POSEBNA PONUDA ZA IGRAONICE



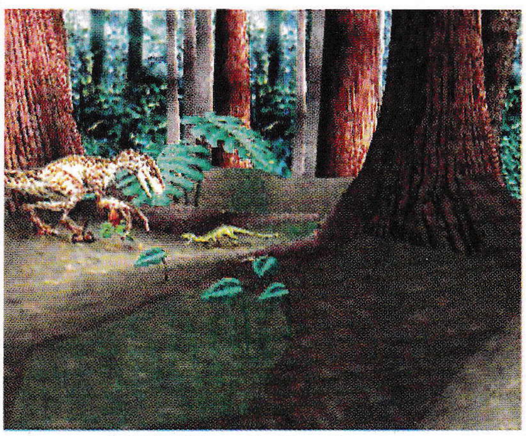
EDIINKOM
POSEBNA PONUDA! Hardware & Software
Konfiguracija za škole, fakultete, državne ustanove, računovodstvo, knjigovodstvo...
ISPORUKA ODMAH!
Jamstvo na konfiguracije 18 mjeseci.
Cijene su bez poreza na promet i plaćanje je isključivo na žiro račun!
PENTIUM 166
MB PENTIUM
VX 512KB
CPU INTEL 166 Mhz
+ cooler
MEMORIJA 16 MB SIMM
(2x8) EDO
HDD 1.6 GB WD
3,5" FDD
VGA S3
V+1Mb PCI
14" COLOR ADI E30
MONITOR
TIPKOVNICA BTC WIN95
Microsoft MIS+PODLOŠKA
MINI TOWER
5270 kn
PENTIUM 200 MMX
MB PENTIUM
TX 512KB ABIT
CPU INTEL 200 Mhz MMX
+ cooler
MEMORIJA 32 MB
(2x16) SIMM EDO
HDD 2,5 GB WD
3,5" FDD
VGA S3 2Mb 3D VIRGE PCI
15" ADI 4P
COLOR MONITOR
TIPKOVNICA BTC 4P
Microsoft MIS+PODLOŠKA
MINI TOWER
7740 kn
MULTIMEDIA:
Sound Blaster 16 bit
CD-ROM 20x
Zvučni film 120W
800 kn
Naši novi brojevi tel/faksa su:
01/615 9999 (tri linije)
i 615 5541
U očekivanju Vašeg posjeta srdačno Vas pozdravljamo!

The Lost World: Jurassic Park 2

Gotovo da i nema vlasnika PSX konzole kojemu nije ispao jezik do poda kada je prvi puta vidio fantastičnu demonstraciju PSX-ovih mogućnosti na Demo CD-u. To se posebno odnosi na izuzetno uvjerljivo i glatko animiranog T-Rexa kojeg su unezvjereni očevici rotirali u prostoru do besvijesti. Vjerovali ili ne, u novoj igri za Sonyevu igračkicu su stvari nekoliko puta realnije. Ah, opet će jezici visjeti do poda. Berislav "Bero" Jozić izvještava...

Kao što kaže promo materijal iz *Electronic Artsa*, "u ovoj igri vi ste T-Rex". Osjetite čari preživljavanja u izvornom okružju tj. pretpovijesnoj prašumi. Na pojedinim nivoima ove izvanredne igre čekaju vas tri dinosaura - maleni Compy, brzi Raptor i moćni T-Rex, a na nekima i ljudi. Naravno, svaki dinosaur ima svoje muke i načine rješavanja problema. Compy će brzo pobjeći, preskočiti ili na neki drugi način izmaći neprijatelju, ali to nije ponašanje kakvo bi sebi dopustio zreli T-Rex. Njegov je stil: ugrizi, zgnječi, zdrobi. Brzi Raptor, pak, može birati između bijega i borbe, jer je i za jedno i za drugo gotovo jednako sposoban.

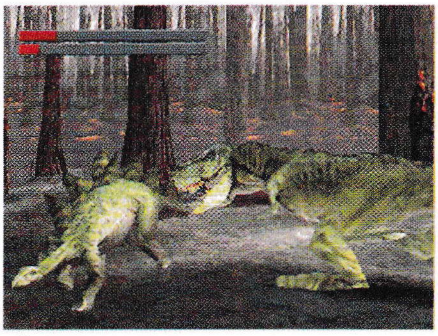




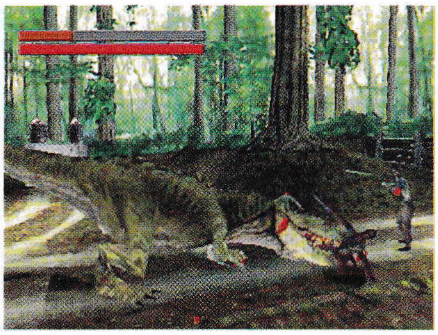
Vidi, vidi – maleni kompi. Bit će dobar za staviti pod zub.

Now you're playing T-Rex...

Nijedan od njih, pa čak ni strašni T-Rex, nije u svemu nadmoćan nad neprijateljima. Primjerice, sitnom Compyju čak i biljke s malo većim trnjem predstavljaju veliku prepreku, Raptor i T-Rex muku muče s dobro naoružanim ljudima, tempiranim bombama i opasnim plinovima, a sva se trojica moraju dobro čuvati uobičajenih opasnosti prašume - drveća koje se obrušava, živog pijeska, vode ili dubokih rupa u stijenama. Sva tri dinosaura su izvanredno nacrtana i animirana, što nije ni čudno znamo li da su proizvođači imali pristup originalnom materijalu za istoimeni film a savjetima je pomagao slavni *Steven Spielberg*. Trčanje, skokovi i napadi vaših guštera izgledaju vrlo stvarno, a ni pozadinska grafika i neprijatelji nimalo ne zaostaju. Osim fenomenalne grafike, *Lost World* se može pohvaliti i dobrim zvučnim efektima. Zujanje insekata, napadačko vrištanje manjih dinosaura i rikanje većih preuzeti su izravno iz filma - teški koraci T-Rexa svojom realnošću "smrznut" će i najhrabrije. Sve u svemu, igra je tehnički odlično napravljena, a ugođajno gotovo savršena. Pitate se zašto nisam ništa rekao o ljudskim likovima iako se pojavljuju u dvama od pet ponuđenih nivoa? Prvi je razlog taj što su ljudi već uobičajena pojava u igrama pa o njima i ne treba previše govoriti, a drugi je (i važniji) taj što su dinosauri ovdje malo bolje nacrtani, animirani, i pružaju mnogo veći užitak. I nivoi s lovcem i znanstvenikom su također lijepi i bili bi vrlo dobro prihvaćeni u nekoj drugoj igri, ali nakon što ste neko vrijeme vodili divovskog T-Rexa kroz džunglu, to više nije to.

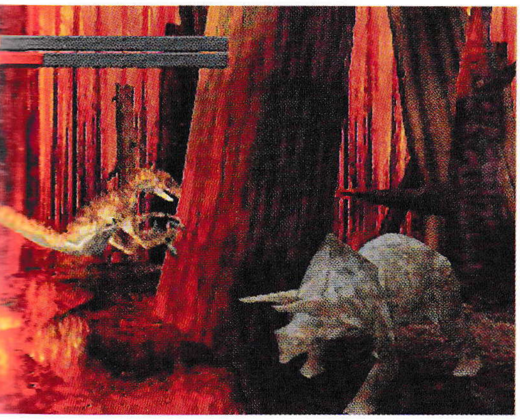


GROARRRR! Ha jesam te.

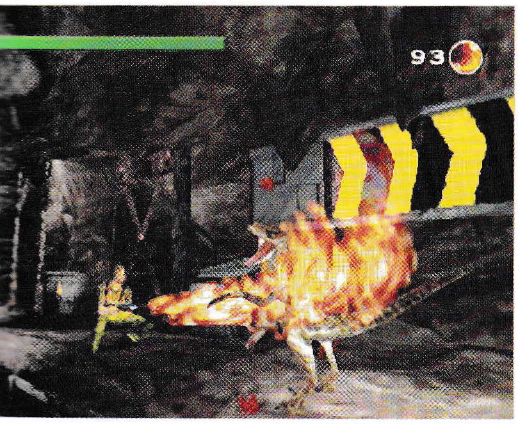


Berislav i T-Rex poziraju za Hacker. Ne, Bero nije onaj sa puškom.

Što se igrivosti tiče, *Lost World* je malo zakazao: sve se svodi na probijanje kroz prirodne prepreke i horde neprijatelja, dok se kamera vrti oko vašeg lika u stilu *Pandemoniuma*. Putem skupljate različite predmete koji vam mogu pomoći:



Ovu prvoklasnu snimku Raptora je nepoznati fotograf snimio po cijenu vlastitog života. Tko mu je kriv jer ne zna da raptori uvijek love u troje...



Što je, više nisi faca, ha? Mmmm, zašto me ova scena neodoljivo podsjeća na film Alien?

dodatne živote ili streljivo, kljove koje pojačavaju vaš "instinkt", tj. nanošenje štete, te DNA molekule (?) za dobivanje šifre za sljedeći nivo. Energiju obnavljate hraneći se poginulim protivnicima (u slučaju dinosaura), što činite vrlo realno, a o veličini trupla ovisit će i količina hrane koju ćete iz njega izvući. Ljudski se likovi moraju zadovoljiti uobičajenom ljudskom prehranom. Sve u svemu, *The Lost World: Jurassic Park 2* je igra prosječne igrivosti i detaljno razrađenog tehničkog dijela, kojom ćete se dobro zabaviti čekajući na istoimeni film u našim kinima.

Jurassic Park 2
Electronic Arts

Grafika:	90%
Zvuk:	80%
Igrivost:	75%
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**81%**



Swagman

Swagman je mitsko zlo biće koje je zloćom nadmašilo čak i Freddya Krugera. On i njegovi "noćni teroristi" zauzeli su Paradise Falls spustivši vječnu noć nad taj grad pa sad svi njegovi stanovnici spavaju i sanjaju užasne snove. Dobro, ne baš svi. Dvoje klinaca, Hannah i njezin brat blizanac Zack, jedini su ostali budni te će pokušati pobijediti strašnog Swagmana i vratiti sunce u njihov gradić. Brrr, Beri već cvokoću zubi od straha...

Vodeći *Hannah* i *Zacka*, probijat ćete se kroz brojne izvrsno nacrtane nivoe (razni dijelovi gradića - kuće, vrtovi, groblje...) te izbjegavajući i uništavajući hrpe *Swagmanovih* podanika, pokušati osloboditi 12 "vila sanjarica" iz *Swagmanova* zarobljeništva. Naravno, sva su vrata zaključana, a prolazi zakrčeni pa ćete morati tražiti ključeve i sporedne puteve ne biste li stigli s mjesta na mjesto. Znači, igra nije samo jurcanje i pucanje, nego treba kombinirati "posebne" sposobnosti blizanaca da biste postigli određeni cilj (npr. stanete li sa *Zackom* na prekidač, otvorit će se vrata i *Hannah* će moći proći, a popnete li joj ga na ramena, doći ćete do nekog nedostupnog mjesta). Igru počinjete u ulozi Zacka i prva vam je zadaća osloboditi *Hannah* iz kaveza, a potom možete otpočeti svoju pustolovinu.

Swagman is coming...

Da bi blizancima otežao akciju spašavanja, zločesti je *Swagman* njihove igračke razbacao po cijelom gradu, a vi ih morate pokupiti jer će vam na pojedinim mjestima itekako trebati. Osim igračaka, možete skupljati i dodatnu energiju za blizance (predstavljenu slovima ZZZZZ navrh ekrana) te magičnu rosu bez koje ne biste ni mogli koristiti pojedine predmete. Svaki od blizanaca koristi određene predmete pa ćete morati pojedine radnje vršiti samo s točno određenim likom (npr. samo *Hannah* zna koristiti jo-jo, kojim možete izdaleka uključivati prekidače i povlačiti poluge). Sve predmete možete razmjenjivati među likovima pomoću inventorija (tipka *SELECT*), a lik koji vodite možete uvijek zamijeniti (tipkom *L1*). Dobro, ne baš uvijek - oba lika moraju biti na čvrstom tlu ili u istom svijetu. *"A u kojem svijetu mogu biti?"*, čujem kako netko pita. Neki su dijelovi grada spojeni samo prolazima kroz svijet snova u koje ulazite prolaskom kroz zrcalo. Ma koliko bili mali u stvarnosti, svi smo mi u snovima moćni i strašni, tako se i *Hannah* i *Zack* ušavši u svijet snova iz malene dječice pretvaraju u grozna čudovišta uništavajući sve pred sobom. Dio proveden u svijetu snova je pucačko-arkadni; ondje nema ni vratiju koje treba otključati, ni tajnih zidova koje treba otkriti, nego samo - pucaj, udri, skači, guši... i tako do sljedećeg zrcala i prelaska u stvarni svijet.

"Noćni teroristi" su počinili jednu veliku grešku odmah na početku (sve ćete vidjeti u divnoj animaciji prije početka igre) - oslobodili su *Zackove* bube, a među njima i starog *Scaraba* koji će se stalno pojavljivati tijekom igre i savjetovati vas, a bube koje skupljate služe pronalažnju pravog puta kroz labirinte u kojima su zatvorene "vile sanjarice".



Swagman je zamršena igre koju nije teško igrati ali je ipak teško završiti je do kraja. Mnoštvo neprijatelja (neuništivi duhovi, brojni "noćni teroristi" i mali majmuni koji vam kradu oružja, ogromna čudovišta na kraju svakog nivoa), korisni predmeti i sobe za istraživanje jamče duge sate zabave, a izvrsna grafika (grafika je uglavnom rađena na *Silicon Graphics* radnoj stanici) i vesela glazba pružaju maksimalan užitak igranja.

Swagman
Eidos Interactive

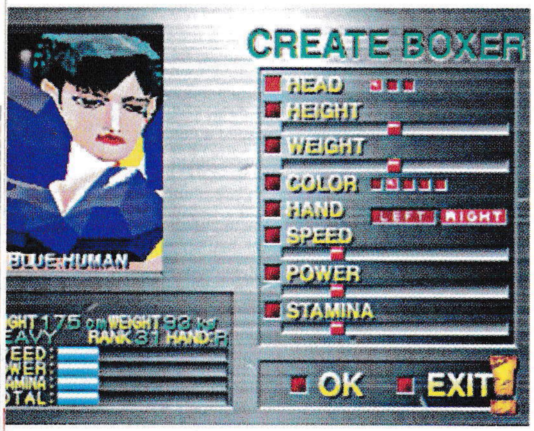
Grafika:	90%
Zvuk:	80%
Igrivost:	90%
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**88%**

Victory Boxing



...8, 9, 10! Knockout! Dobili smo novog prvaka! Ova će obična simulacija boksa biti doista pravo osvježenje u poplavi borilačkih igara jer Victory Boxing, druga simulacija boksa za Playstation, polagano probija led ovim simulacijama na Playstationu. Izvještavamo izravno s meča, a na našoj strani ringa je Berislav Jozić.

Razloge neočekivane popularnosti ove igre treba tražiti u dobroj grafici, izvrsnom ugođaju i dobro riješenom natjecateljskom sustavu. Glavni je adut *Victory Boxinga* mogućnost da svog boksača iz slabog početnika, treninzima i borbama, pretvorite u nepobjedivog prvaka. Na početku vas čeka siromašan izbornik, gdje možete odrediti trajanje runde, uključiti ili isključiti glazbu (*Options*), odigrati meč protiv računala ili prijatelja (*Exhibition*) ili - ono glavno, početi boksačku karijeru (*Main Event*). Na početku karijere je vaš boksač vrlo slab, na posljednjem je mjestu boksačke ljestvice, ali ćete vi to promijeniti. Vaš menadžer, koji puno priča i mlatara rukama, odmah će vam ugovoriti prvu borbu u kojoj ćete, najvjerovatnije, izgubiti. Neka vas prvi poraz ne obeshrabri - malo vježbe sa slabijim boksačima i bit ćete ponovno na natjecanju, spremni za prvu pobjedu. Vaš će vas trener *Snake* podučiti specijalnim udarcima između mečeva. Iako izgleda kao pijani gusar, opako udara. Prije svakog meča dobro se raspitajte o protivniku i otkrijte njegovu omiljenu taktiku jer ćete ga jedino tako pobijediti. Pripreme za meč obuhvaćaju i odlazak u teretanu, gdje ćete uvježbavati brzinu, snagu i izdržljivost. Brzina (*Speed*) je važna pri kretanju i zadavanju udaraca, snaga (*Power*) određuje koliko ćete štete nanijeti neprijatelju svojim udarcem, a izdržljivost (*Stamina*) je mjerilo koliko batina možete primiti prije nego poljubite pod. Mijenjajući omjer ovih osobina (npr. veća brzina, ali manja izdržljivost), moći ćete načiniti boksača koji odgovara vašem stilu borbe.



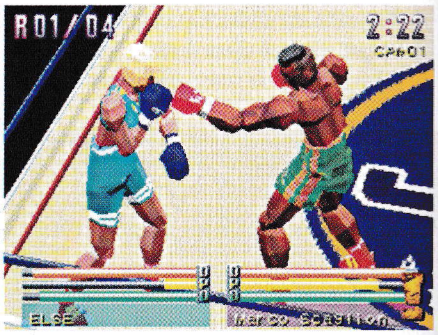
Kreiranje boksača je vrlo važan dio igre jer osnovne karakteristike određuju njegov budući stil borbe.

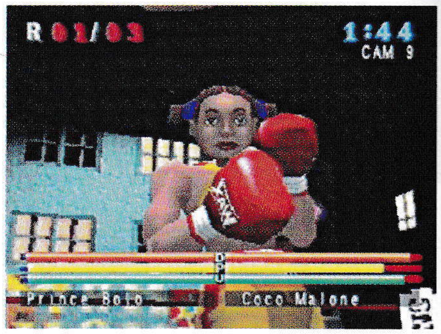


Ne ustaj prije 8, odmori se malo! Dobro, a koliko je sada sati?

Round 1... KO!

Da biste zasjeli na prvom mjestu ljestvice, treba biti vješt u borbi, dobro procijeniti najvažnije osobine i odabrati boksača primjerenog vašoj trenutačnoj snazi. Iako će vam menadžer stalno predlagati snažnije boksače za protivnike, dobro razmislite prije nego prihvatite ponudu. U samoj borbi, važno je što bolje iskoristiti svoju najbolju osobinu, u kojoj ste najjači. Motrite crte u dnu ekrana koja prikazuju energiju, snagu udarca i izdržljivost i planirajte svoje napade - udarac punom snagom jači je negoli pet udaraca kada vam je snaga na minimumu pa treba znati odabrati pravi trenutak za napad. Specijalnim ćete udarcima nanijeti neprijatelju više štete nego običnim, ali su sporiji i teži za izvođenje, što i protivniku daje vremena za napad. Osvrnimo se još na tehničku stranu ove igre. Boksači su izvrsno nacrtani pa ćete na njima moći uočiti sve promjene tijekom igre - moći ćete pratiti kako vaš mladac izrasta u snažnog borca, kako mu mišići postaju sve veći, a tijelo sve čvršće. Na snimci meča, koju možete pogledati poslije borbe i proučiti svoje udarce ili se pohvalili pred prijateljima, dobro se vide i vrlo realne grimase boksača dok primaju udarce. Zvukovi udaraca i urlanja gomile popraćeni su osrednjom glazbenom podlogom, koju je najbolje isključiti. Iako će vam se igra učiniti na početku pomalo teška, čim ovladate kontrolama i doživite prvu pobjedu, *Victory Boxing* će vas zarobiti i držati sve dok ne postanete prvakom. Ali tu nije kraj - titulu treba obraniti od mladih i nadobudnih boksača koji su si umislili da mogu potući prvaka...





Žene su u Victory Boxingu potpuno ravnopravne muškarcima, njihova pokretljivost čini ih opasnim protivnicama.

Victory Boxing
JVC

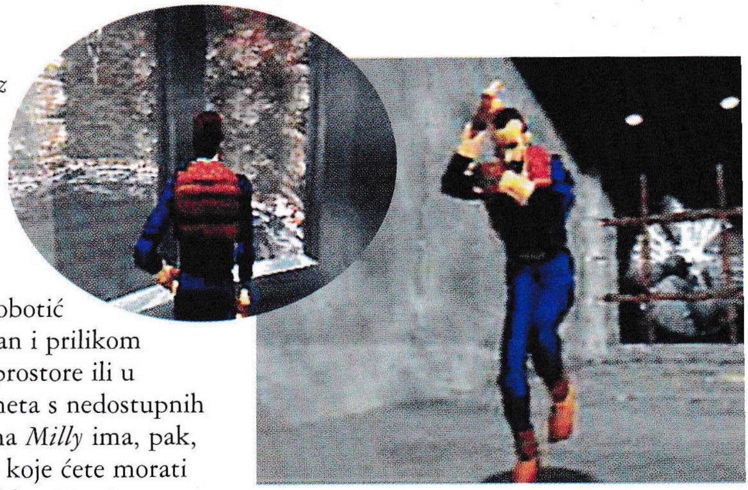
Grafika:	88%
Zvuk:	84%
Igrivost:	94%
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**88%**

Over Blood



Iako izdan bez mnogo najava i reklama, Overblood je postigao pristojan uspjeh na tržištu iako se nije popeo (a vjerojatno i neće) na vrhove top-lista najigranijih igara. Kao prosječan klon i mješavina igara kao što su Alone in the Dark, Fade to Black i Resident Evil, zavrijedio je takav uspjeh kod publike, ali ne treba zaboraviti da u prošlom razdoblju i nije bilo nekih zanimljivijih naslova. Baš nas zanima kakve će ocjene Over Blood pobrati od **Berislava Jozića.**

Nakon lijepe, ali nejasne, uvodne animacije, u kojoj u futurističkom laboratoriju nešto krene naopako i upale se crvena svjetla, glavni lik, Raz, budi se iz sna na ležaju za zamrzavanje. U starom stilu takvih buđenja, *Raz* ne zna tko je, gdje je, pa čak ni kako se zove (ovo potonje će uskoro saznati). Vi ste, niste ni sumnjali, u ulozi *Raza*, a jedini vam je cilj shvatiti što se događa i pobjeći iz propalog laboratorija (gdje bi potom trebali otići, nije jasno). Da *Raz* ne bi morao sam rješavati sve zagonetke i probleme, uskoro će dobiti društvo robotića *Pipa*, a poslije i djevojke *Milly*. Zajedno, ali pod vašim vodstvom, izvući će se iz svih poteškoća ali ih nakon svega čeka borba sa zločestim naučnikom i njegovim superračunalom. Iako vodite *Raza*, čim dobijete društvo, možete kontrolu prebaciti na drugi lik i pomoću njega riješiti probleme koje *Raz* ne može. Primjerice, *Raz* nije baš spretan s računalima pa će vam u tu svrhu odlično poslužiti *Pipo*. Simpatični robotić će vam biti koristan i prilikom uvlačenja u uske prostore ili u dohvaćanju predmeta s nedostupnih mjesta. Misteriozna *Milly* ima, pak, svoje sposobnosti, koje ćete morati otkriti sami. Vaši likovi imaju na raspolaganju mnogo različitih pokreta - kretanje, upotreba predmeta, čučanj, skok i trčanje - a svaki je i dobro animiran i vrlo brz. Osim promjene lika kojeg vodite, tijekom igre možete mijenjati i pogled na radnju. Dvije vrste vanjskog pogleda, bliži i dalji, mijenjaju se onako kako se vi pomičete kroz sobu (u stilu starog *Alone in the Darka*), a pogled u prvom licu dobro će vam doći pri pregledavanju predmeta i u borbi, što je nedostajalo *Resident Evilu*. Zagonetke u igri većinom su vezane uz različite predmete koje treba znati uporabiti na pravim mjestima. Borba s neprijateljima je ovdje potisnuta u drugi plan, *Over Blood* je prvenstveno avantura, a akcija je tek dodatak koji upotpunjuje dojam i čini igru dinamičnijom.



Grafički je *Over Blood* čista kopija *Resident Evila* i *Flashbacka*. Mada će vam igranje ispočetka biti zanimljivo, ne vjerujem da će vas *Overblood* toliko zaintrigirati da biste ga odigrali do kraja

Tresla se brda, rodio se miš

Over Blood ne donosi ništa nova ni u pogledu grafike ni zvuka, iako je i jedno i drugo vrlo kvalitetno. *Milly*, *Raz* i *Pipo* dobro su nacrtani i animirani, a jedini bi se prigovor mogao uputiti pomalo smiješnim animacijama skokova. Renderirane sekvence koje će vam tijekom igre pojašnjavati radnju su vrlo dobro napravljene, posebice su efektne promjene izraza lica ljudskih likova. Zvučna kulisa je prosječna, obogaćena izvrsnim digitaliziranim govorom *Raza* i *Milly*, ali pomalo živcira *Pipovo* "skvičanje". Ovo je igra koju ćete vjerojatno rado odigrati jedanput, ali joj se nećete vratiti. Svi elementi raznih uspješnih igara su tu, čak su i prilično dobro uklopljeni, čineći *Over Blood* prosječnom, igrivom ali i lako zaboravljivom igrom.





Kontrolu možete prebaciti i na misterioznu Milly koja ima specifične vještine, ali ćete ih morati sami otkriti.

Overblood
Electronic Arts

Grafika:	78%
Zvuk:	76%
Igrivost:	70%
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**74%**

The Dig

Pri kraju, kad zatrebam *Eye Part* i *Life Crystals* staviti u konzolu, ne znam gdje naći *Life Crystals*. Vi ste napisali da rabimo *Eye Part* sa slotom (kod mrtvog čudovišta), ali Boston mi kaže da to nije dobra ideja.

Life crystals dobiješ kada navučeš Brinka da dođe sa tobom do muzeja, uslijed čega će njemački narkoman odvaliti vrata. Da bi doveo Brinka, popravi stroj tako da reguliraš svjetlosne šipke u kontrolnoj sobi za tramvaj.

Indy 4

U podmornici uzmem sva tri stona i napravim sendvič, pomoću ključića otključam volan za upravljanje podmornicom i probam li voziti - Indy kaže da je kormilo zaključano. Kako otključati i što dalje?
Veljko, tel: 052/21 39 70

Veljko, Veljko... Ne ide ti dio sa podmornicom? OK, otvori okvir, potuci se sa kapetanom i uđi u podmornicu. Iskoristi interkom i naredi *"all hands to the bow"*. Otiđi na donju palubu, uzmi porculansku posudu i napuni je baterijskom kiselinom. Razgovaraj sa Sofijom iz lijeve susjedne sobe kroz prozor i zamoli ju da ometa stražara. Oslobodi Sofiju i otvori čvrstu kutiju pomoću kiseline. U kutiji uzmi tri diska i mali ključ. Uključi pomoćno kormilo. Slomi polugi u tornju i popravi je sa plungerom. Nakon toga izkormilari podmornicu do zračne komore.

Dungeon Keeper

Stigao sam do sedme misije, ali je ne mogu prijeći jer nikako da dobijem čarobnjaka (*Warlock*).
Tomislav iz Zagreba

Napravi knjižnicu.

Discworld

Kako u prvom činu uzeti *Dragon's Breath*, ostale sastojke već imam?

Discworld? Ok! Prvo uđi u palaču. Da bi zaobisao stražare, samo razgovaraj sa njima. Nakon što uđeš, uzmi ogledalo iz ludine sobe. Stavi ogledalo u Rinceov inventar. Uđi u uličicu, stani na ploču za skakanje i popni se u toranj. Objesi ogledalo o stup za zastavu, nakon čega ga iskoristi da dosađuješ zmaju. Kada se spuštaš, samo šutni ljestve. Eto.

NBA Live 97

Bok! Imam jedno pitanje! U jednom broju Hackera bio je članak o igri *NBA Live 97*. Imam tu igru, ali u članku piše da nema *Michaela Jordana* i *Charlsea Barkleya*. Piše de ih mogu naći na Internetu. Što to znači i gdje ih mogu naći?
Dino iz Varaždina
(rajko.dondur@vz.tel.hr)

Zdravo Dino,
Ukoliko imaš *NBA Live 97* i možeš igrati sa *Jordanom* i *Charsleom*, pretpostavljam da se ne trebaš previše zabrinjavati s nekim površnim informacijama koje je neki recenzent napisao dok je bio pod LSD-om. U drugom slučaju, pokreni svoj omiljeni browser, izaberi neki searche engine (recimo www.altavista.com), upiši ime proizvođača, odi do stranice (nakon što ti je search engine pronađe), i uploadaj željene igrače. Treća mogućnost bi mogla biti da je autor teksta mislio na službene NBA stranice koje se bave autobiografijom željenih igrača (da bi stigao do tamo ponovi proceduru sa browserom).

CM2 i Starcraft

Hi!
Možete li mi odgovoriti kada kod nas izlazi *CM2 Enhanced 97/98* i *Starcraft*? Hvala
Luka Miletic (jurica.miletic@zg.tel.hr)

Za *Championship Manager 2 Enhanced* nisam uspio pronaći ništa o datumu izlaska. Što se *Starcrafta* tiče, *Blizzard* je i dalje šutljiv oko njegovog izdavanja ali se šapuće da će igra izaći kroz mjesec dana. Ako ni do tada ne izađe, uhvatit ćemo jednog od programera te ga, ukoliko ne propjeva o finalnoj verziji, izbosti razbijenim bocama.

Daggerfall

Bok, super ste, blah, blah...(juhuuuu). Neću vam puno trošiti vrijeme (=novac), imam samo 15000 pitanja (šala...). Izgleda da sam pogrešno shvatio, ali ako se u *The Elder Scrolls: Daggerfall* mogu raditi dijelovi oklopa od materijala (imam gold), kako se to točno izvodi i gdje?

Oklop možeš pokupiti u tamnici, a bolje inačice dobijaš paralelno sa napredovanjem po nivoima/iskustvu. Dakle: **level * experience/2 = oružje.**

Phantasmagoria - A Puzzle Of Flesh

Došao sam do četvrtog CD-a i uspio ući u podrum *WynTech* zgrade te na kraju hodnika otvorio zaključana vrata brojem *10958*, što je datum *Treshold* projekta. No, malo dalje, u jednoj prostoriji je računalo koje traži pristupnu šifru. Koja je to šifra? Pošto ste završili igru, odgovor vam ne bi trebao biti problem.

Thrustmaster Grand Prix 1

Gdje nabaviti *Thrustmaster Grand Prix 1* i pripadajuće mu pedale za *Microprose Grand Prix 2*? Svugdje gdje sam zvao (*Zola*, *Algoritam*, čak i u *Hobit-Rijeka*) rekli su mi da nema do daljneg. Zvao sam *i Prebeg Commerce* u Zagrebu koji je bio dobavljač za *Thrustmaster Grand Prix 1* i tamo dobio isti odgovor. Znam da se može naručiti preko Interneta: *ThrustMaster Formula T2* na stranici http://www.ishops.com/thrust/thrusfort2.html po cijeni od 149.95 $, *i Thrustmaster Grand Prix 1* na stranici http://www.ishops.com/thrust/thrusgranpri.html po cijeni od 89.95 $), ali me interesira otkuda to dolazi i kolika će tu još biti poštarina? Ako se može nabaviti bilo gdje u Hrvatskoj, molim Vas informacije. Sa štovanjem, Branko Vlahović (branko.vlahovic@zg.tel.hr)

Osim trgovina koje si i sam spomenuo, ne znam gdje bi u Hrvatskoj mogao naći svoj joystick. Narudžba iz inozemstva je poprilično nesigurna, ali ako zista želiš tu soluciju, imaj u vidu da će ti na cijenu robe zaračunati carinu na tehničku robu te poštarinu koja znatno doprinosi konačnoj cifri ako naručuješ teže predmete iz Amerike. Ako se ne uspiješ dočepati svojih joysticka ni preko Interneta, popali starom ključeve od auta i zaigraj *Carmageddon* uživo.

PC mi je prespor

Imam 486 DX-4,100 MHZ, 16 MB RAM, 800 MB HD, 4X CD-ROM i CD igricu *FIFA 97*. Problem je što mi je igra u DOS-u prespora (slika preskače iz jedne u drugu), a u Win95 mi uopće ne radi. Pitao sam prijatelje za savjet i čuo svakakvih savjeta: da je stvar u MHz, prespor CD-ROM, 16 MB RAM-a... Želio bih čuti vaše mišljenje, što trebam učiniti da igra ide normalno. Hvala!
Sasa.Kauzlaric@public.srce.hr

Saša, tvoji prijatelji su većinom imali pravo. Naime, računalni sustav koji koristiš je zastrašujuće star. Računalo ti je, nažalost, vrlo sporo za današnje igre, pogotovo ako misliš pokrenuti neku noviju igru sa 3D grafikom u stilu *Quakea*. Stoga ti savjetujem da kupiš brže računalo, naravno, ako ti to tvoj budžet dozvoljava. Ako je budžet problem, možeš uz relativno male novce nadograditi računalo bez kupnje nove konfiguracije. Kako? Memorija ti u neku ruku i ne predstavlja problem, dostatna je za većinu današnjih igara, no dodatnih 16 MB bi svakako dobro došlo za Windowse (danas memorija stvarno nije skupa). No svakako bi trebao kupiti Pentium matičnu ploču, Pentium procesor te brži CD-ROM. Što se tiče prijašnje konfiguracije, iskoristi je tako da je baciš s petog kata na poštara ili na kolonu predškolske djece. Hej, samo sam se šalio...

Cijena P200 MMX

Možete li mi reći koliko dođe matična ploča i procesor *Pentium 200 MMX* te 32 MB RAM. Od bilo koje tvrtke...
ivancan@rocketmail.com

**P200 košta 465 USD, a 32 Mb RAM-a stoji po prilici oko 118 USD.
Sretan shopping.**

HACKER

NARUDŽBENICA

digimark
digitalni marketing

Digimark d.o.o.

Kozarčeve Tene 20
Zagreb

MDK
Koja je šifra za besmrtnost?

Šifre upisuješ tako da sa F1 uđeš u HELP izbornik i ukucaš:
Američka verzija:
MAKEMEFULL
Puno zdravlja
MASTERBLASTER
Super chain gun
DECOYKURT
Dummy
TWISTANDSHOUT
Tornado
BIGGRENADE
Navodeća snajperska granata
KILL
Samoubojstvo

Europska verzija:
HEALME
Puno zdravlja
INEEDABIGGUN
Super chain gun
HOLOKURTISFUN
Dummy
TORNADOAWAY
Torando
NASTYSHOTTHANKS
Navodeća snajperska granata
KILL
Samoubojstvo

I na kraju, spusti se na prvom nivou i upiši šifru *SHOWMOVIEMDKBZK* da bi vidio skrivenu filmsku sekvencu.

Darklight Conflight
Koja je šifra za besmrtnost u igri?

U toku igre pritisni *F1* i *PageUp* istovremeno. Nakon toga pusti obje tipke i pritisni *P*. Na dnu ekrana bi se trebala pojaviti poruka *Cheat Enable*. Nakon te male akcije, brod će u potpunosti postati imun na metke.

Superfrog
Trebaju mi šifre za 4. i 5. svijet.
Renata

Evo. Nadam se da si zadovoljila dušu.

Nivo	Šifra
4-1	467464
4-2	818234
4-3	182394
4-4	298383
5-1	452234
5-2	984841
5-3	383772
5-4	093152

Red Alert
Trebam šifre za ovu igru.
Leo Juko, A. Mihanovića 46, Županja

Te šifre smo već objavili oko četiri puta u Hackeru. Potraži ih u brojevima.

Tiger Shark
Na glavnom izborniku istovremeno pritisnuti *N* i *SPACEBAR* da bi dobili pristup do sljedećih šifri:

HAPPY	*Neuništivost*
BLAST	*Beskrajna municija*
EMPTY	*Neprijateljski prekid paljbe*
AMMO	*Moćna orujza*
FREE	*Bez sudara*

Carmaggedon
Za vrijeme igre upišite:
BIGBOTTOM
Razvaljena karoserija
SUPERHOOPS
Eksplozivni pješaci
IGLOOFUN
Hot Rod
INTHELOFT
Droga
BUYOURNEXTGAME
Žele suspenzija
CHICKENFODDER
Bouncy Bouncy
FUNNYJAM
Turbo pješaci
ISLANDRULES
Vezuvianski leševi
SMALLUDDERS
Divovski pješaci
SPAMFRITTERS
Besplatni popravci
GOGGLEPLEX
Podvodna vožnja
SPAMFORREST
Instant ručna kočnica
TRAMSARESUPER
Žetva pješaka

Pandemonium
Ove šifre daju *14 ankha, 8 srca*, pristup svim nivoima i oružje koje je upisano pokraj šifre:

AOIMFPIJ	*Vatra*
AOEMDPIJ	*Led*
AOMMHPIJ	*Smanjivac*

Cheat mjeseca

Hexen II
U konzoli upišite:

GOD	Neranjivost
IMPULSE 43	Sva oružja, mana i predmeti
IMPULSE 9	Sva oružja i mana
IMPULSE 25	Tome of Power
GIVE H #	Zdravlje
NOTARGET	Nevidljivost
IMPULSE 39	Let
IMPULSE 40	Podizanje levela
KILL	Restart nivoa
NOCLIP	No Clipping
IMPULSE 14	Pretvaranje u ovcu

Meat Puppet
Za vrijeme igre upišite:
~ingesth
puno zdravlje
~ingesta
puna municija
~ingestw
puna municija
~ingetste
puna energija
~dansmartbomb
operi ekran

Extreme Assault
Upišite *oh dear* na glavnom izborniku da biste dobili pristup do slijedećih drangulija:

ALT-1	*Puna municija*
ALT-2	*Sva oružja i štit*
ALT-3	*Puna energija*
ALT-4	*Neranjivost*
ALT-5	*Završi misiju*
ALT-7	*Deaktiviraj protivnike*
ALT-8	*Helikopter*
ALT-9	*Tenk*
ALT-0	*Brzina*

Outlaws
Za vrijeme igre upisati:

OLIMYELLA	*Neranjivost*
OLER	*Puno zdravlje*
OLPOSTAL	*Sva oružja i streljivo*
OLASH	*Neograničeno streljivo*
OLWIMPY	*Instant repetiranje*
OLJACKPOT	*Dodaje ikone iz inventara*
OLOPEC	*Dodaje ulje*
OLGUSHER	*Neograničeno ulje*
OLAIRHEAD	*Let*
OLREDLITE	*Zamrzava protivnike*
OLBOUNCE	*Superskok*
OLCDS	*Cijela karta*
OLSCREENING	*Međusekvence*
OLFPS	*Ispisuje FPS*
OLGPS	*Ispisuje koordinate*
OLTOMBSTONE	*Instant smrt*
OLZIP	*Teleport*

Shadow Warrior
Šifre upišite u komunikacijsku konzolu koju aktivirate sa *T*:

SWCHAN	*Besmrtnost*
SWGIMME	*Sva municija, ključevi i predmeti*
SWGREED	*Svi cheatovi*
SWTRIX	*Rocket launcher ispaljuje zečeve*
SWTREK##	*Skoči na nivo ##*
SWSTART	*Restart nivoa*
SWGHOST	*No-Clipping*
SWLOC	*Ispisuje FPS*
SWMAP	*Cijela karta*
SWRES	*Promjena razlučivosti*

Probe Rocket Jockey
Na izborniku upišite (samo u novoj multiplayer verziji igre):

FEZME	*Natječi se kao Fez Boy*
LEVELME	*Pristup svim nivoima*
ROCKETME	Pristup novim raketama

U tijeku igre možete upisati i:

ANCHORME	*Anchor*
CLAWME	*Claw*
COOLME	*Coolant*
PROBEME	*Probe*

HACKER

stari brojevi
PRETPLATNIČKI KUPON

JANUS LINGUA

Petrinjska 11
10000 Zagreb

HACKER

BESPLATNI
mali oglasi

JANUS LINGUA

Petrinjska 11
10000 Zagreb

HACKER

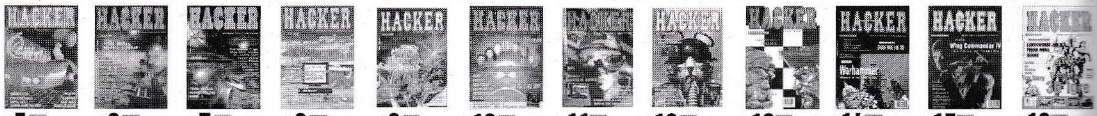
enciklopedija
IGARA

JANUS LINGUA

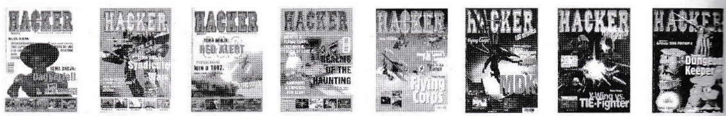
Petrinjska 11
10000 Zagreb

Ukoliko Vam nedostaju neki od brojeva "Hackera", možete ih naručiti po cijeni od 11 KN.

K(X)rižićem označite željeni broj i naznačite koliko brojeva želite.



#5 ☐ ___ #6 ☐ ___ #7 ☐ ___ #8 ☐ ___ #9 ☐ ___ #10 ☐ ___ #11 ☐ ___ #12 ☐ ___ #13 ☐ ___ #14 ☐ ___ #15 ☐ ___ #16 ☐ ___



#20 ☐ ___ #21 ☐ ___ #22 ☐ ___ #23 ☐ ___ #25 ☐ ___ #26 ☐ ___ #27 ☐ ___ #28 ☐ ___

stari brojevi
PRETPLATNIČKI KUPON

Želim se pretplatiti na časopis "Hacker"

- *06. mjeseci* /platiš 4 dobiješ 6 / *88* KN
- *12. mjeseci* /platiš 8 dobiješ 12 / *176* KN
- *16. mjeseci* /platiš 12 dobiješ 16 / *220* KN + *kapa* HACKER ili *majica*

Broj pretplata: ____________

Ukupna vrijednost: ____________

Ime i prezime: ____________

Ulica i broj: ____________

Pošta i grad: | | | | | | ____________

Telefon: ____________

Plaćam: *Pouzećem pri primitku (poštanski troškovi 9 KN)*
Uplatom na žiro račun 30105-603-28346 (u banci ili pošti)
(svrha doznake: pretplata na "Hacker" od ___ do ___ broja, prima...

➜ Janus Lingua, Petrinjska 11, 10000 Zagreb

Ovdje upišite tekst oglasa

BESPLATNI mali oglasi

Ime i prezime: ____________

Ulica i broj: ____________

Pošta i grad: | | | | | | ____________

Telefon: ____________

enciklopedija IGARA HACKER

Želim naručiti ◯ *kom.* "Enciklopediju Igara" *po cijeni od* 80 *kn*

Želim naručiti ◯ *kom.* "Enciklopediju Igara2" *po cijeni od* 90 *kn*

Želim naručiti ◯ *kom.* "Enciklopediju Igara" *i* "Enciklopediju Igara2" *po cijeni od* 138 *kn*

Ime i prezime: ____________

Ulica i broj: ____________

Pošta i grad: | | | | | | ____________

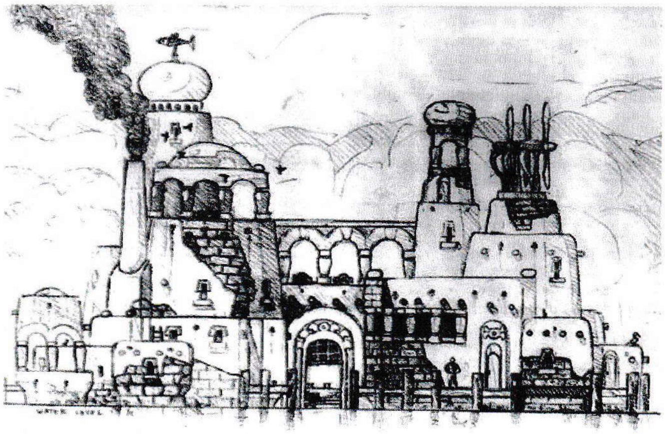
Telefon: ____________

Vlastoručni potpis: ____________

Uz "Enciklopediju Igara" *i* "Enciklopediju Igara 2" *dobivate i dvije poklon diskete sa* Shareware *igrama.*

Svi ponekad zapnemo u igri koja nas je držala prikovanima za ekrane nekoliko tjedana. Kada riješite 80% zagonetki i na to utrošite mjesec dana života, razumljivo je da ne želite tek tako odustati i učiniti vaš trud uzaludnim. Ili vam se jednostavno ne da razmišljati, a željeli biste ipak odigrati neku igru do kraja? Tu smo da vam pomognemo i mislimo za vas, zato pustite mozak na pašu i dajte da vas riješimo muka. Ovaj puta rješavamo Lighthouse na koji nam se u prošlom broju potužio čitatelj Saša Batinac, a Sašina današnja hostesa je Krešimir Lauš.

Lighthouse



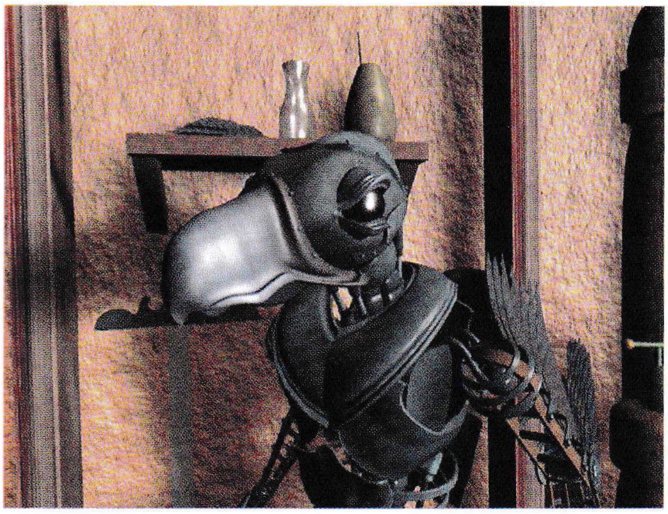
Kuća

Pomaknite stolac, otvorite ladicu, uzmite novine i pročitajte ih. Klikajte na kutiju na stolu i uzmite upaljač. Poslušajte telefonske poruke te obratite pozornost na onu treću. Okrenite se desno pa ćete vidjeti kad munja pogodi svjetionik. Dvaput se okrenite lijevo i otvorite ormar. Uzmite automobilske ključeve, kišobran i torbu. Izađite van i odvezite se do svjetionika.

Svjetionik

Otvorite poštanski sandučić i uzmite pismo. Krenite dvaput naprijed, prema vratima. Iz crnog lampaša uzmite skriveni ključ. Priđite i usmjerite pogled prema dolje. Klikajte na četiri predmeta na podu i držite prst na lijevoj tipki miša. Pomičući ga, ispod jednog objekta pronaći ćete ključ od glavnih vratiju. Idite do desne strane kuće te ključem iz crne svjetiljke otključajte skladište. Unutra pokupite polugu, pronađite sklopke i sve ih okrenite (treća je zasad neaktivna). Idite u kuću i uđite na prva vrata slijeva (kuhinja i dnevna soba). Pročitajte novine s kase. Iz hladnjaka uzmite bocu mlijeka. Priđite polici s knjigama te iz druge police uzmite kompas. Prođite hodnikom. Uđite u dječju sobu i s poda uzmite igračku vojnika. Klikajte na *Amandu* (bebu) i čim počne plakati, dajte joj mlijeka. Na noćnom ormariću su novine, pročitajte ih. Sa stolića uzmite budilicu i izađite iz sobe. *Amanda* bi trebala zaplakati - kad počne, vratite se u sobu. Crni čovjek će je oteti, ali ga nemojte slijediti (ako želite proći igru po ovom rješenju). Otiđite u knjižnicu. Klikajte po knjigama na drugoj polici ne biste li otkrili skriveni sef. Okrenite se lijevo i s police uzmite: malu mehaničku pticu, zbirku školjki, dva crvena objekta u obliku suze. Okrenite se i iz gornje ladice stola uzmite otvarač za pisma i otvorite pismo koje ste ranije pokupili. Na dnu piše kombinacija sefa: *5-18-28*. Otključajte sef (**5** desno, **18** lijevo, **28** desno) i pokupite dokumente. Na petoj je stranici napisan datum: *8-24-96*. To je zapravo kombinacija dr. *Krickovog* laboratorija. Otvorite ladicu, uzmite novine i pročitajte ih. Na *118.* stranici u krugu je slika ptice. Klikajte na kocku u ladici. Okrećite kocku i klikajte na ispupčenje na jednoj od strana. Kocka će se otvoriti i otkriti vam skupinu drvenih kocaka. Klikajte na svjetlo obojene kocke s vrha, to radite odozgo prema dolje i slijeva prema desno. Kad ih složite, pomičite niže kocke uokolo dok ne otkrijete mali crveni gumb. Stisnite ga. Otvorit će se drugi dio kocke i otkriti veći crveni gumb. Stisnite ga. Klikajte mali sivi gumb na suprotnoj strani kocke, a potom i veliki crveni. Otvorit će se mala ladica pa iz nje uzmite ključ. Ponovno pritisnite crveni gumb - jedna ploča će se tek malo otvoriti. Rotirajte kocku tako da otvor "gleda" u vas. Stisniti svjetlosmeđi kvadrat u doljnjem desnom uglu otvora. Aktivirat će se logička igra. Ako vas od tih stvari boli glava, napravite sljedeći cheat: klikajte na mali drveni kvadrat koji otvara poklopac. Kad se otvori, izađite pogledom na široki plan stola. Navedeno ponovite 4 puta te pritisnite "solve it" gumb. Riješeno! Na kocki će se pokazati list papira s kombinacijama različitih simbola. Prepišite ih na papir (stvaran, ne virtualan). Klikajte na papir. Okrenite kocku i pritisnite jedno od ispupčenja. Ponovno okrenite kocku i klikajte na jedan od sivih gumba. Otvorit će se sljedeći poklopac i otkriti vam nekoliko obojanih ploča i dva riblja simbola. Klikajte na gumb kojeg otkriva donja riba, a zatim na sve četiri sive ploče, na kraju na gumb gornje ribe. Gurnite mali ključ u ključanicu koja se pojavila na gornjoj ribi, otvorit će se ekran koji prikazuje sivi disk. Zasad smo ovdje gotovi. Izađite iz sobe i uđite u *"Krick s lab"* koristeći dobivenu kombinaciju (*8-24-96*). Priđite velikom bijelo-crvenom stroju, otvorite poklopac i aktivirajte stroj pomoću gumba. Klikajte na bijelu kutiju pokraj vrata. Uporabite polugu (dvaput) i otvorite kocku. Iz nje uzmite jednu zelenu lampicu. Sa radnog stola uzmite: lemilicu, osigurač i malu crnu žicu (ispred mikroskopa). Pročitajte novine sa stola. Otvorite poklopac na velikoj napravi koja liči na starin-





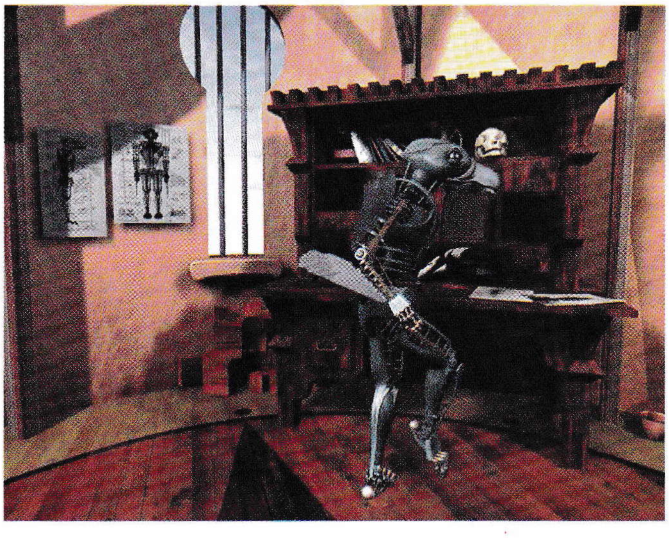
ski sat. Zamijenite pregorjeli osigurač onim sa radnog stola. Također zamijenite pregorjelu žicu sa onom iz vašeg inventorija te je zalemite s oba kraja. Klikajte na "central control unit" i upalite svih osam malih, crnih prekidača. Povucite prvu polugu da upalite svjetlo. Popnite se uz drvene stube i razbijte bravu svojom polugom (crowbar). Lupajte po njoj 3 puta. Prođite kroz tavanska vrata i u leći promijenite *"green light unit"*. Uključite struju spojivši leću s bijelom žicom što visi sa stropa. Izađite iz kuće i otiđite u skladište. Okrenite i treću sklopku. Vratite se natrag u *"lab"* i uzmite još jedan *"green light unit"*. Klik na svjetleći *"retry"* aktivirat će kompjutorski program. Okrenite se i povucite drugu polugu na *"central control unitu"*. Otvorit će se vratnica, uđite.

Toranj

Nađite luku na plaži. Hodajući, pokupite barem četiri kamenčića. Klikajte na bocu (zakopana u pijesku lijevo od luke). Izvadite pismo. Zabilježite kordinate iz pisma (**20** stupnjeva sjeverno, **118** zapadno). Na kraju luke pokupite metalnu šipku. Otiđite do tornja i klikajte na malu sivu tipku slijeva. Gurnite šipku u otvor. Klikajte na uzorke sa šipke i, koristeći kontrole, navedite kuku do bijele kuke u dnu šipke. Kad podignete doljnju kuku, otvorit će se most. Stubama se popnite do zelenih vratiju. Spustit će se ptica. Izvucite ključ iz vojnika-igračke i gurnite ga u malu pticu iz vašeg inventorija. Stavite pticu na sat i povucite uteg. Velika ptica će odletjeti. **SNIMITE STATUS!** Sada se požurite. Prođite kroz vrata i dođite do ormarića te pogledajte malu ladicu zdesne strane stola. Odvijte vijke i izbijte komad drveta. Uzmite ključ, te brzo zatvorite i zaključajte prozor. Ptica vas više neće gnjaviti pa se možete opustiti. Idite ponovno do stola i ovorite veliku, donju lijevu ladicu. Uzmite ključ skriven između **3.** i **4.** dokumenta. Otvorite srednju ladicu i uzmite ručku. Otvorite gornju lijevu ladicu i klikajte po smeću: prvo po doljnjem dijelu, pa lijevom, gornjem desnom, te srednjem. Iz ladice uzmite komadić metala. Otvorite središnju ladicu i pročitajte svitke (scrolls). Ključićem otvorite gornju desnu ladicu (pokraj lubanje) i uzmite zviždaljku. Prenesite prozirne i narančaste vaze na drugi stol. Jedna ide kraj lubanje a druga kraj smeđe vaze. Klikajte na otvore gdje su bile vaze, pomaknite policu i uzmite predmet nalik na bijelu žarulju. Mrtvacu uzmite medaljon. Izađite iz sobe, spustite se stubama do drugih vratiju. Prođite kroz njih do *"Bird mana"*. Kad zatvori vrata, pogodite ga kamenom a zatim i polugom za zatvaranje vrata. Uđite, brzo zatvorite i zaključajte prozor. S velikog stola pokupite vijke, matice i mehaničarski ključ. Sa stolića uzmite daljinski upravljač i stavite ga uz bušilicu. Aktivirajte upravljač. Izbliżeg pogledajte upravljač i ključem učvrstite oba vijka. Zamijenite staru žicu vašom. Uzmite upravljač i idite u mrtvačevu sobu. Pogledajte ljestve i na upravljaču pritisnite prvu četvrtastu tipku, a zatim središnju okruglu. Uspnite se po ljestvama. S poda pokupite kotačiće *"drive wheels"*, a sa stola *"allen key"*. Pokupite i viseću polugu. Uporabite kotačiće na crnom *"control unitu"* te na nj spojite ručku što ste je upravo pokupili. Uporabite *"allen key"* na *"relase unitu"* na zidu. Povucite ručku i doći će vozilo. Okrenite polugu *na "drive wheelsima"* 14 puta u smjeru kazaljke na satu. Uđite u kabinu, pritisnite smeđi gumb, povucite polugu *"lever"* i poletite. Brodom odite do hrama.

Hram

Uđite u dizalo pa na vrata odmah ispred vas. Doći će *Lyril*. Razgovarajte s njom dok ne spomene nešto o školjkama, vijcima i maticama (shells, nuts and bolts). Dajte joj navedene stvari. Razgovarajte s njom dok se ne počne ponavljati, te joj pokažite pismo iz boce s plaže. Klik na *"center control arm"*. Izađite iz sobe i uđite u zadnju desnu prostoriju. Pojavit će se stvorenje pa mu pozvonite prvo na lijevo pa na desno zvonce. Otvorit će oči, a vi ponovite postupak. Okrenite dvije male ručke, pokazat će se vertikalni otvor. Pozvonite (lijeva pa desna) i uzmite disk. Izađite i idite ravno, u krajnju lijevu sobu hrama. Stavite disk u plavi krug. Pritisnite gumb i pustite snimku. Vratite se u središnju sobu, a ako Lyril nije ondje, pokucajte na vrata. Na drvenom *"control unitu"* pomaknite horizontalni prekidač. Kad *Bird* man napadne *Lyril*, pomoću horizontalne ručke namjestite magnet što bliže njemu. Nekoliko puta povucite vertikalnu ručku dok ne ulovite gada. Razgovarajte s *Lyril*. Povucite *"central control arm"*. Iz sobe pokupite: štampanu ploču iz kutije, čudni trokračni predmet iz kocke, tri predmeta iz drvenog sanduka i crtež sa zida. Klikajte na *"control unit"*, prvo na lijeve, potom na desne tipke. Zapišite koordinate (**22.01** stupnj. sjever, **119.11** stupnjeva zapad). Otiđite na glavni kat (aktivirajući *"central lever"*). Odgurnite *"lever"* od sebe da biste došli na podij (*"dome"*). Pridružit će vam se *Lyril*. Na kraju sobe su tri energetska modula. Uključite krajnji lijevi. Nakon toga idite ka *"central control unitu"* i povucite središnju sklopku (uz nju su 4 crvene lampice). Pritisnite veliki gumb desno od sklopke. Upalite četiri lijeva monitora i jedan desni. Desni ima par tipki. Stiskajte prvu dok se ne pojavi slika svjetionika, a drugu do slike *Krickovog* laboratorija. Malim crnim gumbom pored druge tipke namjestite odredište. Ekran će se promijeniti u crveno-crni. Igrajte se ručkama, uglavnom otvorite platformu, otvorite krov. Uključite doljni monitor te kontrolama uskladite linije sa centrom kružnice. Okrenite dvije male ručke na vrhu monitora i jednu na dnu. **SNIMITE STATUS**. Pomoću velike pomične ručke pazite na svojevrsnu libelu ("gauge") tako da bude točno na crvenoj crtici te kad je uskladite, ponovno povucite prekidač ispod monitora. Na platformi će se otvoriti prolaz. Uđite u nj i porazgovarajte sa *Lyril*. Nastavak slijedi u slijedećem broju *Hackera*.




PC ZA SVE
PC-PROJEKT
SVE ZA PC
IBM, ACER, IBM kompatibilni INTEL
3COM komunikacijski inženjering, Microsoft produkti
Sony
Smile
Philips
ADI
PC kase
HP
Lexmark
EPSON
PC-PROJEKT. Ivekovićeva 19. 10000 Zagreb
tel.fax: 01 2301 661. 217 596. tel: 2301 303


MT
UREDSKA OPREMA
ZAGREB, Vebera Tkalčevića 22
Tel. 257-356, 253-558, Fax 257-356
PREDSTAVNIŠTVO ZADAR
Lipavska 17, tel. 023/261-084
EPSON
Canon
HEWLETT PACKARD
Panasonic
FUJITSU
NOKIA
• RAČUNALA • PISAČE MAŠINE •
• KOPIRNI STROJEVI • PISAČI • MULTIMEDIJA •
• TELEFAX • APARATI • TELEFONI •
KOMPLETNA PONUDA UREDSKOG PRIBORA,
POTROŠNOG MATERIJALA
BESPLATNA DOSTAVA • OSIGURAN SERVIS


Apple
Macintosh
prodaja
na kredit
36 rata
3 godine
Računalo
za one
koji znaju
što žele...
... i za one koji će tek saznati!
obuka
servis
programi
izrada programa
Voćarska 3
tel 455 6146
tel/fax 443 742
e-mail: filex@zg.tel.hr
http: www.filex.hr
FILEX d.o.o.
Ovlašteni Apple prodavač


ER TEH
D.O.O.
10 000 ZAGREB, Kontakova 12
Tel./fax: 01/213-578, tel: 01/211-322
e-mail: er-teh@zg.tel.hr
PC KONFIGURACIJA
Pentium Intel - 166 MHz MMX
RAM - 16 Mb
HDD Western Digital - 1.6 Gb
Color monitor ADI Provista - 14"
Windows 95 OEM OSR2
MJESEČNA RATA:
689 kn x 12
DOPLATA ZA MULTIMEDIJA KIT
• zvučna kartica 16 bit
• CD ROM 20x
• zvučnici 40W
88 kn x 12
Microsoft dealer
CIJENE SU MALOPRODAJNE
MOGUĆNOST PLAĆANJA U 12, 18, 24 I 36 RATA

Nakon n neprospavanih noći. Ispijenog lica.
Ostali smo samo ja i On - beštija nad beštijama.
U navali *adrenalina* nisam stigao ni snimiti.
Kad...Neee.....Arghhh!!! Zašto si se baš sada smrznuo?
Odmrzni se! *Smiluj se!* Oh ne, sve iz početka...



No Name.
No Game.

Zaboravio sam što je optimal configuration, zaboravio sam irq, dma i sve ostale setingse. Nemam više nikakvih problema sa zvučnom karticom ili konfiguracijom, sve što mi sada treba je kliknuti next i igrati do smrti. Zakon je kada igrica ide smooth, kada ne zapinje i kada je dovoljno brza.

Za pravu igru potrebno je pravo računalo.

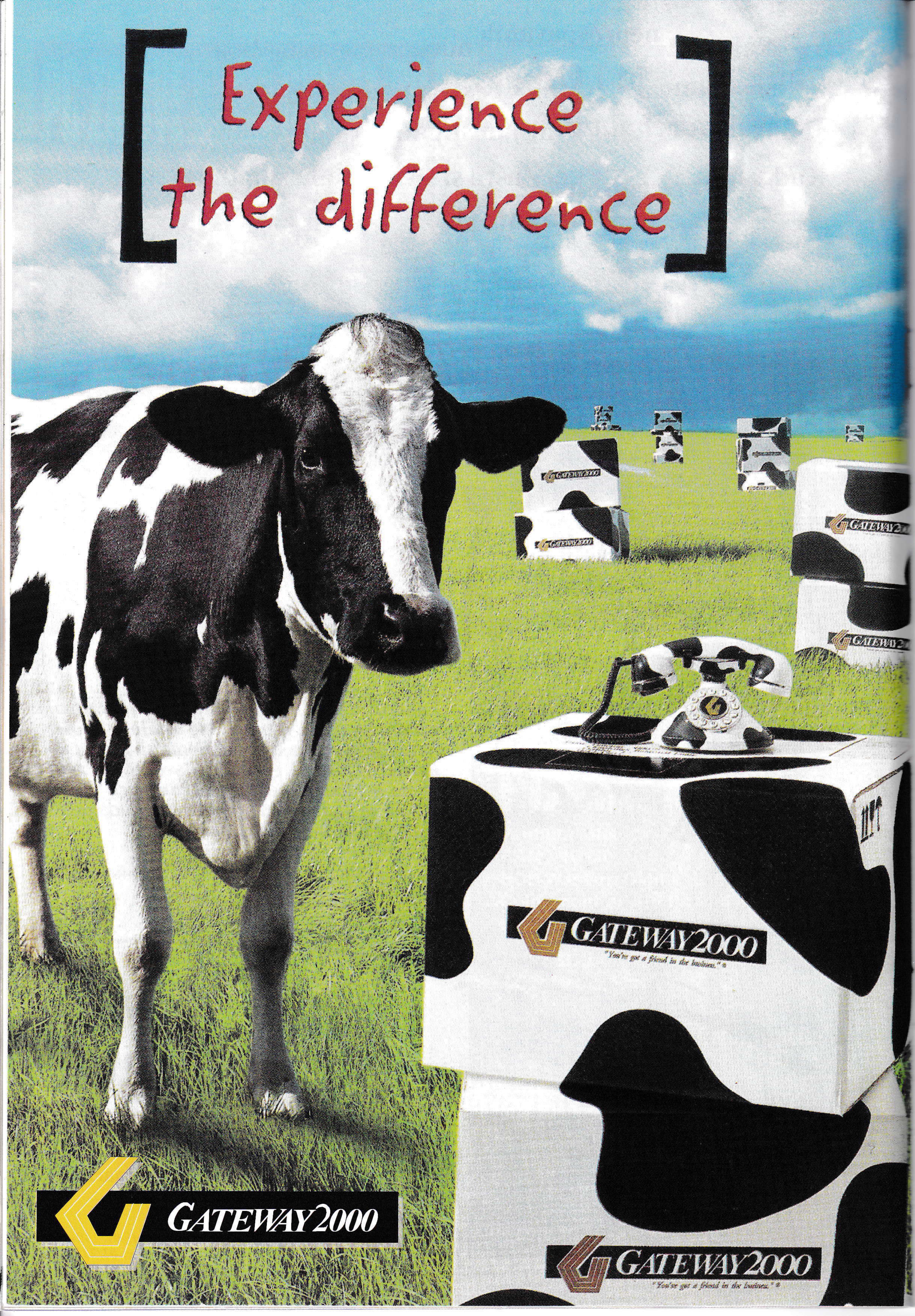
MICRON ELECTRONICS™

The ultimate game machine

infOpus

Generalni distributer za Hrvatsku: Info Opus d.o.o., Borongajska b.b. Zagreb, tel: 01/239-5602
fax: 01/239-5604
e-mail: info@opus.hr

Potražite nas na sajmu Info'97. paviljon 11d, štand 12.


Experience the difference
GATEWAY2000
GATEWAY2000
GATEWAY2000



pentium II

...one call can make!

DTK computers

DTK QUIN 133 VX430
INTEL 133MHz Pentium
16MB EDO RAM 70ns, 512KB Cache
1.7 GB HDD 12ms
16x CD ROM Toshiba
PCI S3 Trio 64V+2MB
FDD 3,5", WIN 95 tipkovnica
MINI Tower
MS Intellimouse, Pad
HR Manual

DTK QUIN MMX 166-INTEL
INTEL MMX 166MHz Pentium
16MB EDO RAM 70ns, 512KB Cache
1.7 GB HDD 12ms
16x CD ROM Toshiba
PCI S3 Trio 64V+2MB
FDD 3,5", WIN 95 tipkovnica
MINI Tower
MS Intellimouse, Pad
HR Manual

DTK KLAMATH 266-FX440
INTEL 266MHz P2
32MB RAM EDO, 512KB Cache
2.5 GB HDD 12,5ms
16x CD ROM Toshiba
MATROX Millenium 4MB
FDD 3,5", WIN 95 tipkovnica
MINI Tower ATX
MS Mouse, Pad
HR Manual

DTK NOTEBOOK 586 TFT
INTEL 150MHz Pentium
40MB RAM DIMM, 256KB Cache
1.3 GB HDD 14ms
12,1" TFT Active Display
PCMCIA Type III
SOUND Blaster 16 PRO + zvučnici
TV priključak, MPEG 2
CD ROM 8x, Touch Pad
FDD 3,5", WIN 95 tipkovnica

GATEWAY2000

GATEWAY P5-166 INTEL
INTEL Pentium 166MHz MMX
16MB High Performance SDRAM
512KB L2 Cache, 1.7 HDD Ultra A.
STB Virge GX 2MB Video Card
CD ROM 16x Mitsumi
15" Crystal Scan Monitor (TCO92)
Desktop/MINI Tower 145 W
WIN 95 Tipkovnica 105 tipki
MS Windows 95 on CD

GATEWAY P5-200M
INTEL Pentium 200MHz MMX
32MB High Performance SDRAM
512KB L2 Cache, 3.2 HDD U. Ata
STB Virge GX 2MB Video Card
ENSONIQ PCI Sound C. + ACS 410 zv.
15" Crystal Scan Monitor (TCO92)
145W Tower, CD ROM 16x Mitsumi
WIN 95 Tipkovnica 105 tipki
MS Windows 95 on CD

GATEWAY G6-266
INTEL Pentium II 266MHz
64MB RAM EDO, 512KB Cache
6.4 GB Ultra Ata HDD +
PROMISE U.Ata Controller
19" EV900 Monitor TCO92
STB Virge GX 4MB Video Card
CD ROM 16x Mitsumi
WIN 95 Tipkovnica 105 tipki
MS Windows 95 on CD
Office 97 SBE+
TOWER Case 200W

GATEWAY G6-266XL
INTEL Pentium II 266MHz
64MB RAM EDO, 512KB Cache
6.4 GB Ultra Ata HDD +
PROMISE U.Ata Controller
19" EV900 Monitor TCO92
STB Virge GX 4MB Video Card
CD ROM 16x Mitsumi
ENSONIQ Wavetable PCI P&P
BOSTON Acoustic zvučnici
WIN 95 Tipkovnica, TOWER Case
MS Windows 95, Office 97 SBE+



Podignite slušalicu i nazovite

SENSO

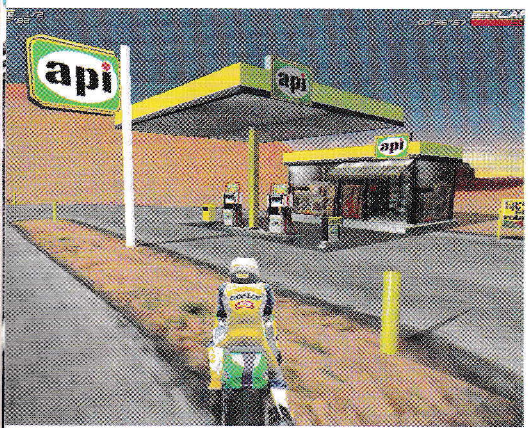
6119 506

Moto Racer



Delphine Software je tvrtka koja svojim dosadašnjim igrama Flashback i Out Of This World nije prošla zapaženo na tržištu zabavnog softvera. Njihova nova igra Moto Racer, izdana pod okriljem Electronic Artsa, izvanredna je simulacija koja svojom kvalitetom i igrivošću stoji uz bok igrama Nascar i Screamer. Luka Mihaljević navlači kožne rukavice i turira motor...





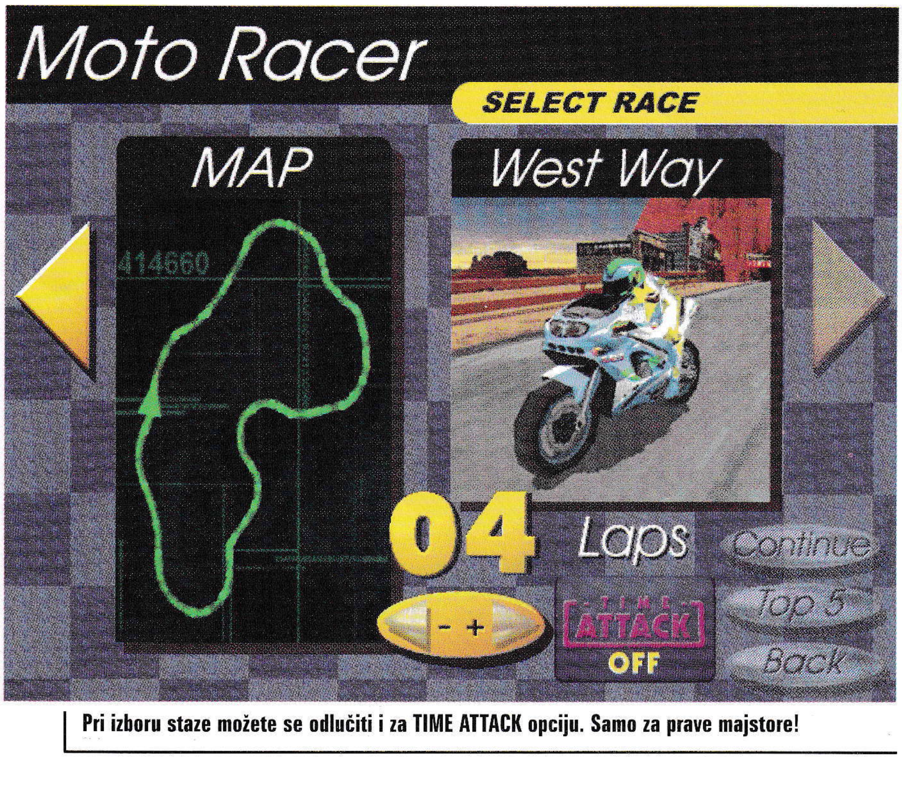
Moto Racer je igra koja objedinjuje dva potpuno različita svijeta motosporta: pruža vam jurnjavu brzim motorima kroz različite svjetske predjele, ali se isto tako možete odlučiti i za blatni i izrovani svijet motokrosa. Pošto su motori, staze i načini vožnje potpuno različiti, očekivao sam da će Moto Racer biti još jedna igra velikog potencijala ali slabe izvedbe. Srećom, nisam bio u pravu - Moto Racer je u svakom pogledu izvanredna igra. Autori su utrošili mnogo vremena pazeći na svaki detalj i tek je onda pustili u prodaju, stoga ću i ja ću pokušati dostojno je predstaviti.

Let's burn some rubber

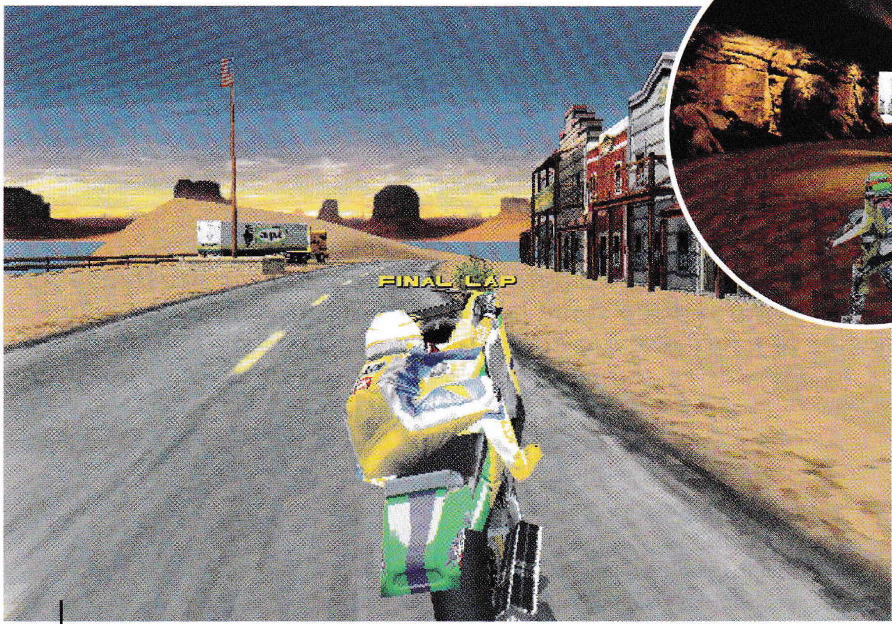
Igra se može igrati u tri moda: practice, single race i championship. U practice i single race modu izaberete stazu kojom ćete voziti. O tom odabiru ovisi hoćete li voziti motokros ili "obične" mototrke. Na početku su vam ponuđene četiri staze. Speed Bay i West Way su staze za mototrke, a vode kroz prelijepe uvale i šume (Speed Bay) te planinske klance (West Way). Druge dvije staze, Snow ride i Dirt arena, namijenjene su ljubiteljima motokrosa. Kao što i samo ime kaže, Snow ride vam predstavlja ugođaj zaleđenih snježnih staza, dok vas Dirt arena vodi blatnjavim hupserima i zavojima i jedina je staza koja ima tribine prepune gledatelja, što znatno pridonosi ugođaju. U championship modu morate završiti (pobijediti) sve staze i tek će vam onda biti ponuđene nove. Novih je staza, također, četiri: Lost Ruins, Great Wall, Red City i Rock Forrest. Svaka od njih ima mnoge zanimljivosti, ali bih izdvojio Great wall, koja vas vodi po Kineskom zidu (!!), i Red city, na kojoj ćete moći postići nezamislive brzine. U practice i single race modu možete uključiti i dodatnu opciju time attack. Pošto svaka staza ima nekoliko checkpointa, ova opcija pruža mogućnost utrkivanja s vremenom. Za svaki je checkpoint predviđeno za koliko vremena morate doći do sljedećeg, što je izvrsno za vježbu kad su vam protivnici na stazi prespori (svaka čast). Kad sredite svih osam staza, čeka vas vrlo zanimljiva bonus staza.

Bikeshop

Pošto autori igre nisu dobili licence poznatih proizvođača motora, vaši ljubimci u ovoj igri neće biti oblijepljeni reklamama i sponzorima nego ćete ih razlikovati po boji, što i nije loše. Za svaku će vam trku biti ponuđeno nekoliko motora različitih karakteristika tj. različitog ubrzanja, maksimalne brzine, kočenja i držanja na cesti. Nažalost, karakteristike vašeg motora ne možete sami odrediti nego morate izabrati motor čije vam karakteristike najviše "leže". Ako ne sumnjate u svoje vozačke kvalitete i želite doživjeti potpuni ugođaj, birajte ručnu izmjenu brzina, a ne automatsku. Moram istaknuti da su motori napravljeni vrlo detaljno i u motokrosu i u "običnim" utrkama. Ako ste već vidjeli motokros utrke u



Pri izboru staze možete se odlučiti i za TIME ATTACK opciju. Samo za prave majstore!



Kao i svi pravi majstori u posljednji krug ulazimo "na krilima"!

ZANIMLJIVOSTI

Za sve Hackere koji žele "kruha preko pogače" nudimo nekoliko šifri. Ondje gdje treba unijeti ime vozača (vas) unesite jednu od ovih šifri. Bez brige, nakon toga u novom izborniku možete unijeti i svoje ime. CDNALSI - svih osam staza, bez obzira jeste li završili championship mod. CESREVER - omogućeno vam je sve staze voziti u suprotnom smjeru. CTEKCOP - umjesto normalnih motora vozite motore "džepne" veličine.

Ludnica!

dvorani, zacijelo su vam se svidjeli različiti akrobatski "efekti" što ih vozači izvode kad se nakon nekog velikog hupsera nađu u zraku. Moto Racer vam omogućuje da i vi dovedete publiku do ludila svojim akrobacijama (najviše mi se svidjela ona kad se u zraku nogama potpuno okrenem oko motora). Kod cestovnih utrka nema takvih ludosti ali možete svoj stroj dignuti na zadnji kotač ušavši pobjedonosno u cilj kao i svi pravi majstori.

ALTERNATIVNO
ROAD RASH

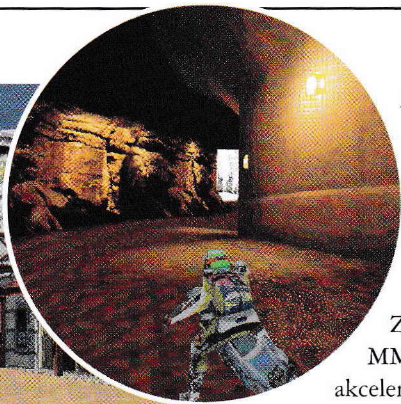
Igra koja je po svojoj kvaliteti vrlo slična MOTO RACERU. Poznata je po tome što su vam lanac i palica najvažniji rekviziti dok vozite.

Vožnjom možete upravljati iz različitih pogleda - gledajući sebe na motoru, gledajući samo komandnu ploču ili biti izravno na cesti.

Gospođa grafika i gospodin zvuk



Grafika i zvuk su gotovo savršeni. Grafika je vrlo detaljna i znatno pridonosi ugođajnosti, što najbolje potvrđuje staza Speed Bay. Vozeći cestom uz more, na pučini ćete ugledati jedrilice s razapetim jedrima, a ponad vas letjet će jato galebova. Na jednom će vas mjestu u niskom letu preletjeti i stari dvomotorni zrakoplov. Na drugim ćete stazama naići na vjetrenjače, dizalice, benzinsku crpku... Kad budete vozili kroz planinske klance, slika će vam se malo zatamniti i tako vas upozoriti da prolazite sjenovite predjele. Izvrsnu grafiku prati i odličan zvuk bez kojeg bi Moto Racer bio mnogo siromašniji. Speed Bay je najbolji primjer koji će spomenuto potvrditi. Prolazeći morskom uvalom, čut ćete galebove, cvrkutanje ptica u šumi, a kada vas preleti onaj stari dvomotorac, instinktivno ćete se sagnuti čujete li iznenada brujanje njegovih motora. Tako kvalitetna grafika ima i jedan nedostatak - hardverski je prilično zahtjevna. Autori su i na to mislili ponudivši nam nekoliko grafičkih modova. U najboljem je modu (640x480) na mom stroju (P150) sve išlo glatko, osim pozadine, koja se nešto sporije osvježavala.



Ako vam i u slabijem grafičkom modu (320x240) igra ide presporo, izaberite poseban mod u kojem će vam biti smanjena površina igraćeg "prozora", tzv. format 16:9. Za sve sretnike koji imaju MMX pentium ili neki grafički akcelerator, dobra vijest: Moto Racer ih sve podržava.

Konačni dojam

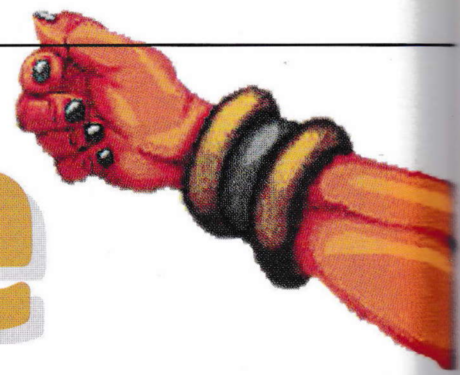
Vjerojatno su oni zločestiji odmah pomislili da nešto mora biti i loše, možda igra nema multiplayer mod. Ima ga, ima, i prilično je sadržajan. Moto Racer podržava igranje preko serijske veze, modema, IPX-a i Interneta. Znači, ima sve što treba prosječnom manijakalnom igraču bez ikakvog društvenog života. Moto Racer je jedna od najboljih ovogodišnjih igra u svom žanru. Svojom sadržajnošću, grafikom, igrivošću i zvukom nadmašila je većinu dosad izdanih igara istog žanra. Autori su, zapravo, mogli razdvojiti motokros i "cestovni" dio i dobili bi dvije izvrsne igre. Moto Racer je stoga dvostruki užitak koji bi si svi ljubitelji moto svijeta trebali priuštiti bez puno razmišljanja.



Moto Racer
Electronic Arts

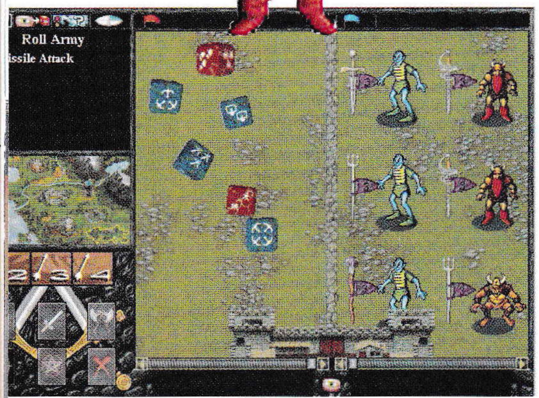
Igrano na:	**K5/150, 16 MB**
Zvuk:	**88%**
Grafika:	**89%**
Igrivost:	**91%**
Min. konfiguracija:	**P90, 16 MB**
Druge plaforme:	**N/A**
UKUPNO:	**91%**

Dragon Dice

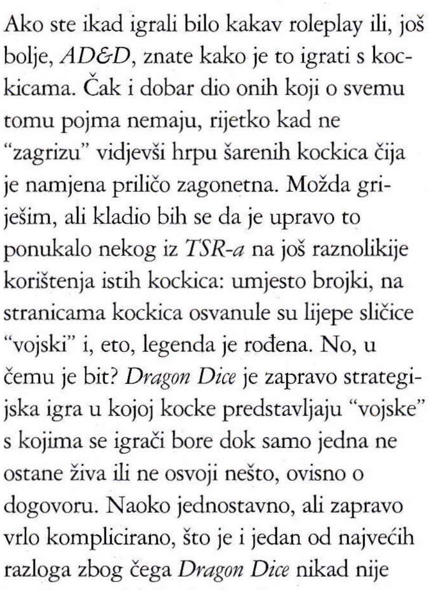




Nakon što je Microproseov pokušaj kompjutorizacije legendarne društvene igre Magic: The Gathering pobrao same hvale i zaradio hrpetinu love, ekipa iz Interplaya pokušat će uzeti svoj dio kolača preradom poznate FRP ovisnosti - Dragon Dice. Dario Rakovac će se pobrinuti da sve i ostane samo na pokušaju.



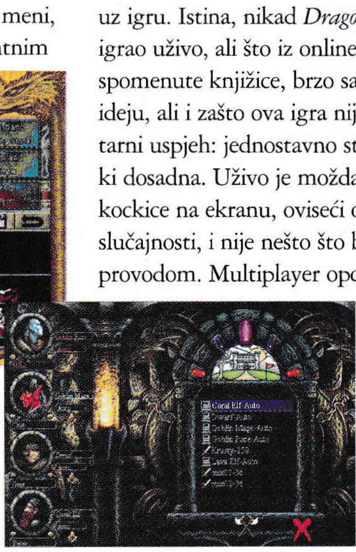
Ako ste ikad igrali bilo kakav roleplay ili, još bolje, *AD&D*, znate kako je to igrati s kockicama. Čak i dobar dio onih koji o svemu tomu pojma nemaju, rijetko kad ne "zagrizu" vidjevši hrpu šarenih kockica čija je namjena prilično zagonetna. Možda griješim, ali kladio bih se da je upravo to ponukalo nekog iz *TSR-a* na još raznolikije korištenja istih kockica: umjesto brojki, na stranicama kockica osvanule su lijepe sličice "vojski" i, eto, legenda je rođena. No, u čemu je bit? *Dragon Dice* je zapravo strategijska igra u kojoj kocke predstavljaju "vojske" s kojima se igrači bore dok samo jedna ne ostane živa ili ne osvoji nešto, ovisno o dogovoru. Naoko jednostavno, ali zapravo vrlo komplicirano, što je i jedan od najvećih razloga zbog čega *Dragon Dice* nikad nije postigao uspjeh i svjetsku slavu poput *Magic: The Gatheringa*. Osnovni je, po meni, problem što u igri nema mjesta briljantnim taktičkim manevrima i lukavim preokretima: koliko god vi nešto dobro zamislili, ipak sve ovisi o sreći, tj. o tome kako ste bacili kockice. Zbog toga se igra ne razlikuje mnogo od starih dobrih šesterostranki u kojima je pobjedničko geslo bilo "tko će više". Istina, sve je ovdje znatno ljepše i složenije, ali kad dođete do dna, spomenuto je geslo, ipak, činjenica. No, mnogi ne dijele moje mišljenje pa ćemo samo za njih reći štogod o kompjutorskoj *inačici Dragon Dicea.*



Izbor likova i jedinica je koliko-toliko pregledni dio igre

Kocka je bačena

U *Dragon Diceu* se bore četiri rase, dvije dobre (koralni vilenjaci i patuljci) protiv dviju loših (lava vilenjaci i goblini). Dobri se oslanjaju na dva od četiriju osnovnih elemenata (*Vatra, Voda, Zrak i Zemlja*), dok loše koriste jedan od njih u kombinaciji s petim - *Smrću*. Koju god stranu izabrali, na raspolaganju će vam biti velik broj jedinica predstavljenih kockama, čija svaka stranica označava pojedinu aktivnost ili neke njihove specijalne mogućnosti. Bit cijele igre je složiti što bolju vojsku, tako da mješavina akcija koje pojedine jedinice mogu poduzeti da najbolji mogući rezultat bez obzira na loše bacanje. U načelu, uvijek treba bacati više od protivnika i znati efekte uporabiti bolje nego on. Tu su, dakako, i najmoćnije "zmajske" kocke. Želite li nešto više, zavirite u podebeo i nepregledan priručnik dobiven uz igru. Istina, nikad *Dragon Dice* nisam igrao uživo, ali što iz online pomoći, što iz spomenute knjižice, brzo sam shvatio glavna ideju, ali i zašto ova igra nije požnjela planetarni uspjeh: jednostavno stoga što je ubilački dosadna. Uživo je možda nešto, ali bacati kockice na ekranu, oviseći o svim zakonima slučajnosti, i nije nešto što bih nazvao ludim provodom. Multiplayer opcije, doduše, podižu prosjek, ali nema gotovo stanadardnog Internet igranja. Grafički je sve prilično neimpresivno. Cijeli prikaz bitke svodi se na par loše nacrtanih spriteova sa svake strane koji, umjesto da prolijevaju krv i trgaju udove, izvode nešto nalik lošem plesu dok ih vaša ruka ne pokupi i pretvori u kockice, a onda ih baci na bojište. Ostali su dijelovi nešto bolje izvedeni, ali, sve u svemu, tek nešto iznad prolaznog. Zvuk je dobar (barem nešto), a glazba odgovara podlozi. Budimo realni, *Interplay* je svoj dio posla obavio prosječno. Problem je, mislim, u krivo odabranoj društvenoj igri koja jednostavno nema toliko žara ni dubine da bi privukla nekog tko nije totalni *AD&D* fanatik. Takav će, dakako, uživati i u ovoj softverskoj inačici jer će prilično uštedjeti na kockicama, a dobit će u paketu i prekrasnu "zmajsku" kocku. Ja bih radije kupio prave kocke, no izbor je nešto što nam ovakve stvari nude, pa odlučite sami.





Smatrate li da je svo ovo kompliciranje stvari uistinu potrebno? Što li se dogodilo s običnim, jednostavnim bacanjem kockica?

Dragon dice
Interplay

Igrano na:	**P200MMX, 32 MB**
Grafika:	**65%**
Zvuk:	**80%**
Igrivost:	**60%**
Min. konfig.:	**P75, 16 MB**
Druge plaforme:	**N/A**
UKUPNO:	**55%**


Sitnice koje život znače...
MACRO
* vršimo punjenje svih vrsta tonera i ink cartridgea
* veliki izbor ribona, tonera i ink cartridgea
* vršimo otkup toner kaseta
* raznolika ponuda potrošnog materijala
JANUS
MACRO-MICRO
Nova cesta 121, 10000 Zagreb, Tel. 01/39 50 33, Fax: 01/39 50 62


TRAXDATA®
••• the digital optical company •••
TRAXWRITER
CDR 2600 CD Recorder Kit
2x Record 6x Playback
CD RECORDER
PHILIPS
TEAC
YAMAHA
Ideally suited for both data storage and audio recording
...everything you need for CD recording in a single box...
TRAXDATA
THE BEST CD-R
FIX UP
WARNING: Use soft tip pen on printed surface only
Zastupnik za Hrvatsku
Naši novi brojevi:
Tel./Fax: 01/3730 011, 3730 012
10090 ZAGREB, Marina Tartaglie 10
WSP



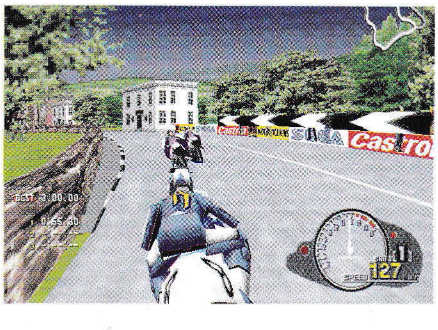
ManxTT

Do daske nabrijani motocikli što vrtoglavim brzinama jure pod Windowsima 95! San ili java? Java, i to u obliku nove Segine PC konverzije Manx TT. Evo, Dario Rakovac upravo ulazi u zavoj...



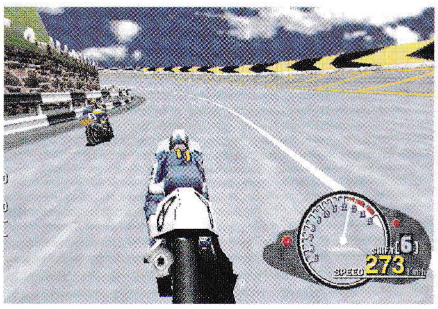
Izbor motora nije tako zgodan detalj već uistinu ima veze s ponašanjem pravog vozila

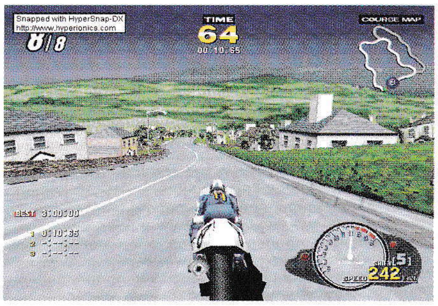
Za motociklističkim utrkama, priznajem, nisam nikad patio niti sam u njima istinski uživao. Kad se god govorilo o tim igramama, *Formula 1* bila je i ostala broj jedan, no tek mi je ova igra, na neki način, otvorila oči. Kad o nečemu steknete loš dojam, teško je promijeniti mišljenje ma koliko vas drugi uvjeravali kako je to zapravo dobro. Čuvši prvi put za *ManxTT*, pomislio sam riječ je o još jednoj lošoj konverziji s konzole na PC kao i obično. Divna grafika, strašan zvuk i uživanje u brojanju slika u sekundi, jednu po jednu, bilo je prvo na što sam pomislio. Još kad sam pročitao da igra nativno podržava samo *3Dfx* kartice, nisam više dvojio. Ipak, drago mi je što mogu priznati da sam pogriješio. *MMX* tehnologija i 3D grafičko ubrzanje je, konačno, omogućilo i vlasnicima prilično moćnih PC strojeva jednako kvalitetno igranje kao i onima s đavoljim napravama zvanim igraće konzole. *Manx TT*, prvenstveno namijenjen *SEGA Saturnu*, na PC-u leti istom brzinom kao na spomenutoj kutiji.



Gas do daske

Manx TT se temelji na tradicionalnoj utrci slična imena što se svake godine održava na otoku simbolična naziva *Isle of Man*. Ondje se jednom godišnje okupe motociklisti na svojim moćnim strojevima ne bi li se okušali na uskoj i opasnoj stazi što okružuje otok prolazeći kroz predjele potpune divljine, ali i starih, simpatičnih gradića čije su ulice vrlo uske. Ovaj ćete put i vi biti među tom bratijom. Grafički, ovaj je krajolik toliko detaljan i lijep da ćete gotovo zaboraviti zbog čega ste došli. Brzina je ono zbog čega i igramo ovakve igre, a ovdje je ona tolika da upravljanje motorom postaje pravom umjetnošću. Sjetim li se kako su Windows inačice izgledale donedavno, ne mogu ne pomisliti kako sam zacijelo u ovih nekoliko mjeseci nešto propustio. Sve u svemu, ova je igra gotovo savršena. Znakovit je podatak da su *Segini* programeri uporabili oko 5000 slika ne bi li igraču dočarali realan izgled, što je vođa projekta postavio kao osnovni zahtjev. Eh, što se realnosti izgleda tiče, *Manxu* samo najviše ocjene, a ako je uistinu tako teško upravljati motorima, onda se vozačima tih paklenih strojeva treba diviti. Isprva, u što ćete se i sami uvjeriti, ravnu je crtu gotovo neizvedivo održati duže od par sekunda, a pođe li vam to za rukom, zavoji su prava noćna mora. Održavanje nagiba, pravodobni ulaz i korigiranje brzine priča su za sebe. Je li to posljedica godina *(i kila – Ed)* koje se polako gomilaju ili je ovo stvarno tako zahtjevno, ne znam, ali da je igra teška - teška je. Dobro, nakon nekog vremena snaći ćete se, ali će u početku biti veselo. Naravno, u *Manxu* ćete moći uživati samo oni s prilično jakim hardverom i 3D ubrzivačkom karticom (igra podržava prvenstveno *3Dfx* kartice, ali će znati rabiti i prednosti većine drugih aktualnih ubrzivača. Čak i ako nemate 3D karticu moći ćete, istina sporije, prilično kvalitetno igrati. U svakom slučaju, ljubitelji ovakvih igara nikako ne smiju propustiti *ManxTT*, dok vlasnicima konzola ili PC-a odgovarajuće 3D snage treba postati obveznom literaturom. Dodam li tomu, izvrsni multiplayer i Internet podršku, treba li još što reći? Ovaj vam put neće biti žao ni jedne izdvojene lipe.
Uživajte i gas do daske!





Direct X 5.0 i moćni 3D ubrzivački hardver ovakvu grafiku čine glatkom i u stvarnosti

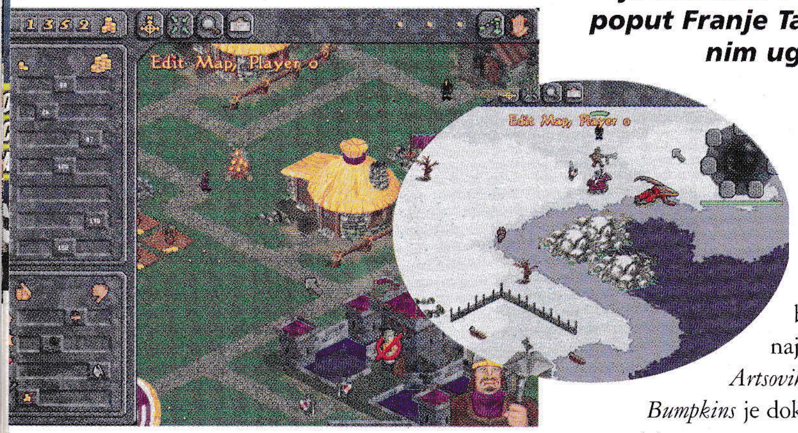
ManxTT	
SEGA	
Igrano na:	***P200, 32 MB***
Grafika:	***95%***
Zvuk:	***85%***
Igrivost:	***80%***
Min. konfiguracija:	***P100, 16 MB***
Druge plaforme:	***SEGA Saturn***
UKUPNO:	**89%**



Beasts and Bumpkins

HACK IGRA

Beasts and Bumpkins, igra koja je podigla mnogo prašine stigla je konačno i do nas. Dario Rakovac već ima pune ruke posla: poput Franje Tahija, on odmjerenim izgladnjivanjem i racionalnim ugnjetavanjem, gradi svoje malo srednjevjekovno carstvo u ovom izvrsnom ostvarenju Electronic Artsa.



Pravilno raspoređivanje resursa osnova je na kojoj ćete izgraditi svoj feud.

Zamislite malu, idiličnu kraljevinu zvanu *Lokyadore*. Zamislite zelena polja, brze potoke, zemlju obilja u kojoj se ljudi rađaju, žive i umiru sretni, a vesela dječica trče seoskim i gradskim ulicama. Pitanje je samo trenutka kad će se nad kraljevinom nadviti crna sjenka. Dobro je poznato da snage mraka baš u takvim vremenima pronađu načina prodrijeti u svijet živih. Kralj *Roland XII.* star je i umoran, a vrijeme mu prolazi u žaljenju za mladošću i prošlim danima. Jednog je jutra, umjesto svog izboranog lica, u zrcalu ugledao još ružnije lice crnog *Sabelliana* koji mu je ponudio sve što tako žarko želi u zamjenu za njegovo kraljevstvo. Vječna mladost? Ha, ionako nikad neću umrijeti! - pomislio je *Roland* i prodao se vragu. Sljedećeg jutra, kad su sluge ušle u kraljeve odaje, pronašle su ondje histeričnog mladića koji nije kapetanu straže uspio pružiti gotovo nikakav otpor. Kralj je mrtav, živio crni kralj. *Lokyadorom* sada vladaju sile tame, a to može promijeniti jedino onaj kog je odbacio kralj i svi plemići - *Lord Mildew*, iliti vi! Morate se vratiti u kraljevinu, protjerati zlo i mrak, a ode li i onih par plemića koji su vam se tako slatko podsmjehivali, više zemlje za vas. Eto, to bi ukratko bila priča jednog od najvećih *Electronic Artsovih* hitova. *Beasts and Bumpkins* je dokaz da oni mogu napraviti pravu stvar, a da ona ne bude ni simulacija letenja ni nekakva sportska igra. Istina, žanr real-time strategija i igara stvaranja nije nešto što otvara put velikoj originalnosti, ali igre poput ove daju nam nadu da svi aduti ipak nisu ispali iz rukava. Pogledajmo što nam ovdje nude.

Vile i motike

Čuvši za ovu igru, jedni će je poistovjeti sa *Settlersima,* dosadnom igrom, i odustati od nje, dok će drugi uzdahnuti i reći *"Oh, ne opet"* jer im je preko glave tobožnjih strategijskih real-time igara. Srećom, mi smo tu da vas usmjerimo na pravi put i uvjerimo vas da je riječ o igri za koju se isplati odvojiti vrijeme. Naime, najveća je kvaliteta ove igre što uzima najbolje iz spomenutih primjera te to s par lukavih dodataka transformira u vrlo zanimljivu i zahtjevnu simulaciju vođenja pravog srednjovjekovnog feuda, s dovoljno duha i humora da privuče svakog igrača koji gaji imalo



Spojite li dvoje izuzetno pametnih seljaka dobit ćete.. o učinkovitosti istog lukavaca najbolje govori slika.



Noćni napadi isprva će vam zadati prilično glavobolje. No, opremite li malo vojsku, stvari će postati nalik slici desno.

simpatija za ovakve igre. Majstori iz *Electronic Artsa* su lukavo izbjegli sve tipične pogreške koje ovakve igre već nakon nekoliko nivoa pretvaraju u pravu dosadu dodavši igri vrlo ozbiljnog karaktera set vjerojatno najduhovitijih komentara i fora koje ste od svojih sintetičkih podanika ikad čuli. No, o zvuku i grafici bit će još riječi. Krenimo redom i recimo koju o samoj igri. Procijenim li realno, *Beasts and Bumpkins* je većinom (točnije, u dva dijela) igra stvaranja i upravljanja, a tek je jedan njen dio apsolutna real-time strategija, što dolazi do izražaja tek na višim nivoima. Isprva neće biti nikavih borbi i sličnog, od vas će se prije svega tražiti da naučite upravljati simpatičnim kmetovima koji niti vas vole niti mrze. U *Beastsima* je zgodno što svakom seljaku morate pojedinačno odrediti što će i kada raditi. Morat ćete paziti da uvijek imate graditelja, vojnika, mljekarica i slično, ali i da ne ponestane običnih ljudi za razmnožavanje, koji su za igru najvažniji jer bez podmlatka stanovništvo će ostarjeti i umrijeti, a s njima i vaše pretenzije na krunu. Zbog toga, morate dobro promisliti prije nego ih pošaljete u borbu ili im odredite prevelike namete.

Promatrati ih kako žive i rade kroz sva godišnja doba pravi je užitak. U proljeće treba posijati žito želite li ujesen bogatu žetvu, kmetovi ne smiju biti gladni. U proljeće i ljeto, isto tako, treba prikupiti što više stoke želite li do zime imati i podmladak, ne smije vam ponestati mlijeka i mesa. Takvih je detalja brdo pa će vam ubrzo postati jasno zašto je *Franjo Tahi* bio slabih živaca. Pored toga, treba brinuti o sve učestalijim napadima živih, ali i mrtvih neprijatelja. Prvo će vas vrijeme napadati gladni vukovi - dolazit će zimi do sela i krasti vam stoku ili, čak, napadati djecu, dok će kasnije na vas krenuti neprijateljski raspoloženi plemići i sam *Sabellian* sa svojim hordama zla. Područja na kojima ćete se s tim problemima susretati ukupno je trideset, a zadatci su uglavnom različiti. Bit će tu svega, od jednostavnog vođenja ekonomije i čuvanja vjernih podanika do traženja čarobnih predmeta koji će vam pomoći da susjedni grad oslobodite najezde neumrlih i sl. Kako god se monotonim činilo, tijekom igranja stvari stoje drugačije. Napredujući, bit će sve više problema, više neće biti dovoljno da se striček i teta nađu navečer pa da roda ima posla, nego ćete morati birati par nadprosječno inteligentnih ratara koji će izroditi čarobnjaka. Ne budete li pazili, selo će vam biti prepuno idiota koji će vam samo smetati: troše vaša materijalna dobra i najčešće se bave kriminalom. Što duže igrate, ovakvih će primjera biti sve više i postat će vam jasno zašto sam blagi i simpatični izgled ove igre ocijenio kao lukavu krinku. Istina je potpuno drugačija - kad vas napadnu krilati demoni, zemljom zavlada kuga ili se neki lukavi čarobnjak sjeti baciti urok na selo, a vi ste previše seljaka iz čiste potrebe pretvorili u vojnike pa su žene ostarjele same i nema malih drečavaca, stvar postaje tako gadnom da nećete znati što je što i pitat ćete se kako ste u proljeće uspjeli zaboraviti posijati žito i tko je vrata obora ostavio otvorenima.

No, tako je to bilo nekad. Ako ništa drugo, znat ćete cijeniti tekovine moderne civilizacije u kojoj piletina dolazi uredno zapakirana baš kako je "Majka priroda" zamislila. Moj najbolji savjet vam je da ne žurite. Krenite polako, ne uzimajte prevelike poreze, pričekajte da se selo proširi, a ekonomija procvjeta prije nego li se odlučite za kakav pohod ili neoprezno istraživanje koje bi vam na glavu samo navuklo još većeg vraga. Prije svega, uživajte, zato je sve to tu.

Ruže cvjetaju

Grafički, *Beast and Bumpkins* je jedna od najljepših i najdetaljnijih igara dosad. Pokažete li igru nekome sa strane, pomislit će da je to crtani film. Osim toga, zvukovi u igri, od malog djeteta u kolijevci do veselih komentara koji se svako malo čuju tijekom "mirnog sna" vaših zaljubljenih podanika, daju onu simpatičnu i vedru crtu o kojoj sam već govorio. Glazba je manje-više standardna za ovaj tip igara, ali na visini. Uvodne animacije prije svake misije su nešto najsavršenije što sam ikad vidio. U potpunosti rukom crtane i savršeno renderirane, izrađene su poput pravog filma. Sve u svemu, audiovizualni doživljaj je, kako bi Ameri rekli, breathtaking. Sučelje je stvarno jednostavno i svodi se na čisti *point'n'click*, a što se hardvera tiče, priča nije tako strašna: Pentium 100, 16 MB radne memorije i na konju ste. Ekran i likovi kretat će se iznimno glatko i, općenito, nekih problema ne bi smjelo biti. Nakon svega ovoga, jasno vam je zašto se vani o *Beastsima* toliko pričalo, a sada će se pričati i kod nas. Ovako kvalitetne igre su u posljednje vrijeme masovne proizvodnje prava rijetkost. Sjetite se kad ste posljednji put vidjeli kvalitetnu i ideju i prezentaciju. *Beasts and Bumpkins* imaju oboje i propustiti ih bila bi pogreška nedostojna velikih igrača poput vas koji čitate *Hacker*. Ne žalite novca, uživat ćete!

ALTERNATIVNO

SETTLERS 2

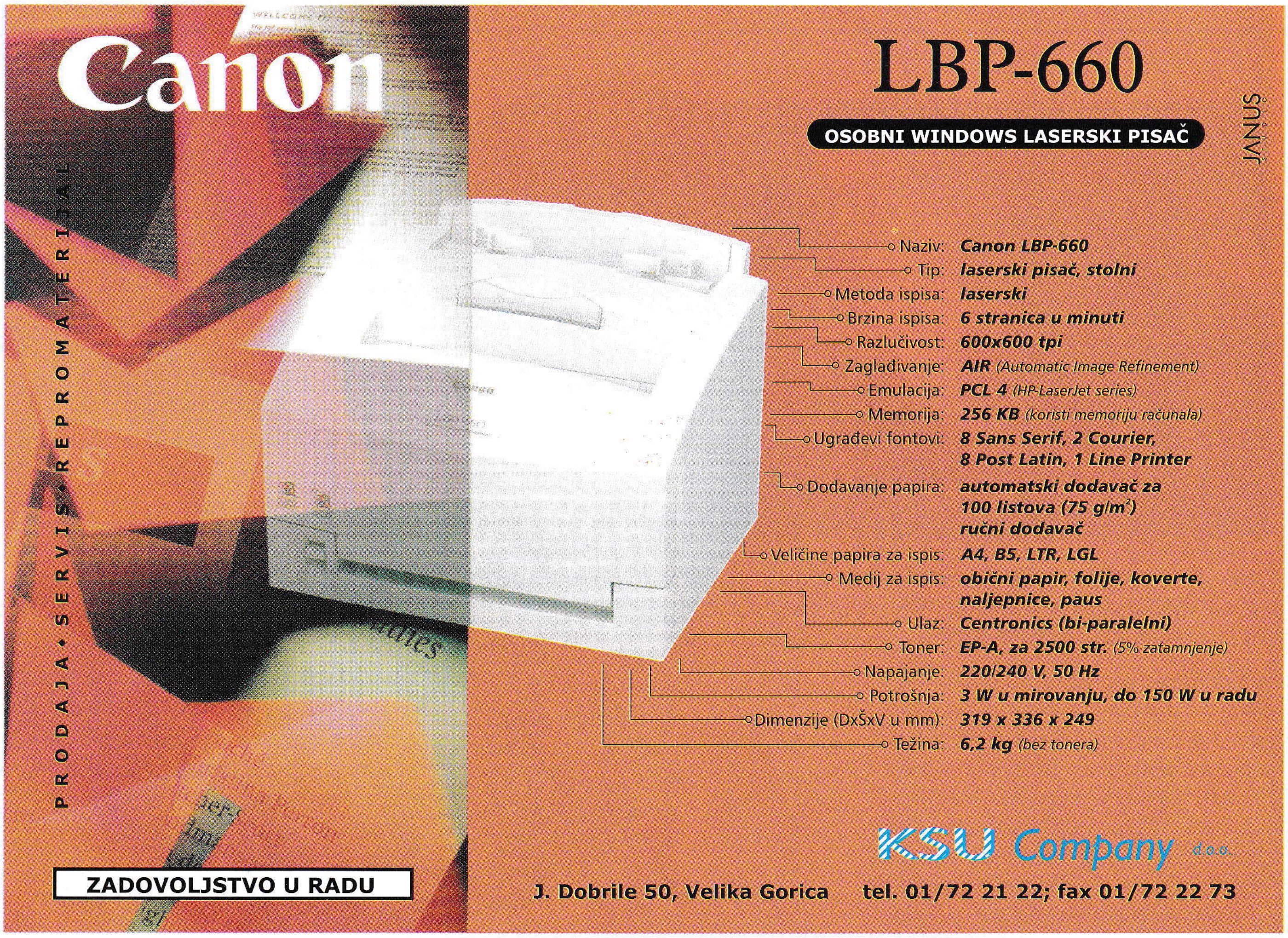
Gold Edition opisan je u ovom broju. Pogledajte opis Miroslava Puljiza.

LORDS OF THE REALM 2

Slična stvar u znatno ozbiljnijoj izvedbi. Opis u prošlom broju (Hack igra, 90%)

Beasts and Bumpkins
Electronic Arts

Igrano na:	P200MMX, 32 MB
Grafika:	90%
Zvuk:	95%
Igrivost:	90%
Min. konfiguracija:	P75, 16 MB
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**95%**


Canon
LBP-660
OSOBNI WINDOWS LASERSKI PISAČ
JANUS
PRODAJA • SERVIS • REPROMATERIJAL
Naziv: Canon LBP-660
Tip: laserski pisač, stolni
Metoda ispisa: laserski
Brzina ispisa: 6 stranica u minuti
Razlučivost: 600x600 tpi
Zaglađivanje: AIR (Automatic Image Refinement)
Emulacija: PCL 4 (HP-LaserJet series)
Memorija: 256 KB (koristi memoriju računala)
Ugrađevi fontovi: 8 Sans Serif, 2 Courier, 8 Post Latin, 1 Line Printer
Dodavanje papira: automatski dodavač za 100 listova (75 g/m²) ručni dodavač
Veličine papira za ispis: A4, B5, LTR, LGL
Medij za ispis: obični papir, folije, koverte, naljepnice, paus
Ulaz: Centronics (bi-paralelni)
Toner: EP-A, za 2500 str. (5% zatamnjenje)
Napajanje: 220/240 V, 50 Hz
Potrošnja: 3 W u mirovanju, do 150 W u radu
Dimenzije (DxŠxV u mm): 319 x 336 x 249
Težina: 6,2 kg (bez tonera)
ZADOVOLJSTVO U RADU
KSU Company d.o.o.
J. Dobrile 50, Velika Gorica
tel. 01/72 21 22; fax 01/72 22 73


KOMPJUTORSKI PRIBOR
Najširi izbor
Najniže cijene
ADAPTERI, CHANGERI, DATA SWITCHEVI
ZAŠTITNE NAVLAKE SA TISKOM
PODLOGE ZA MIŠ SA TISKOM
SCSI I DATA KABLOVI
COPY HOLDERI - DRŽAČI PAPIRA
ZAŠTITNI FILTRI ZA MONITORE
PROFESIONALNI ALAT ZA PC
KUTIJE ZA DISKETE
TOWERI ZA CD
KUTIJE, FUTROLE... ZA CD
COMPRO-STIL
10000 Zagreb, Ilica 219a
tel./fax: (01) 3701-869, 3701-870
e-mail: comstil@zg.tel.hr
www.compro-stil.hr (od 01.11.1997.)

Birthright

The Gorgon's Alliance



Birthright je nova FRP strategija vezana uz legendarni AD&D svijet, koja će privući svakog FRP fanatika, ali i kućnog vojskovođu koji o role-playu nema pojma. Privučenim se našao i Dario Rakovac koji je oduvijek sanjao o osvajanju svijeta i uspostavljanju novog poretka. Sva sreća da za takve postoje igre poput Birthrighta.





Svaki prvi vladar ima tri mudraca. Vi ih imate čak četiri čije savjete itekako treba slušati

Šećući krvavim hodnicima, prošli ste bezbroj mračnih tamnica, poubijali tisuće crnih slugu, spasili nekoliko princeza i kraljevstava. Nakon svega toga, čovjek očekuje malo odmora i mirnu starost, ali ne: sudbina *Anuirea* opet je u vašim rukama jer jedino se vi možete boriti protiv apsolutne tame utjelovljene u *Crnom Gorgonu*. Vi ste mu posljednja prepreka i na vas će svaliti sav užas s onu stranu svjetla. No, kako ste ipak u godinama, od vas se neće očekivati da osobno krenete dijeliti pravdu sa sječivom u ruci nego da na strategijskom planu svim dopuštenim i raspoloživim sredstvima stanete na kraj zlu jednom i zauvijek. Smještena u poznati *AD&D* svijet, *Birthright* je još jedna igra koja koristi službeni set pravila najpoznatijeg *roleplaying* sustava. Jedina je razlika što ovaj put nećete slagati vjernu družinu nego ćete brinuti o svemu onome što su vaši negdašnji poslodavci morali učiniti da bi vaši u pjesmama opjevani podvizi uopće imali smisla. *Birthright* se sastoji od tri različita dijela, no to je prije svega strategijska igra i to najbolje vrste. Zašto? Zato što u njoj, vjerojatno prvi put, možete pobijediti ne prolivši skoro ni kapi krvi. Dubina i kompleksnost ove igre dopušta vam da, ako je to vaš stil, sve ciljeve ostvarite pregovaranjem. Ništa novo, reći ćete, ali dok je u većini dosad viđenih strategijskih igara prijašnja tvrdnja bila tek slovo na papiru, u *Birthrightu* je doista moguće pobijediti oslanjajući se na trgovačka i diplomatska ili, najučinkovitija, hladnočelična sredstva. Kao glavnom i odgovornom pretendentu na prijestolje, mogućnosti su vam neograničene.

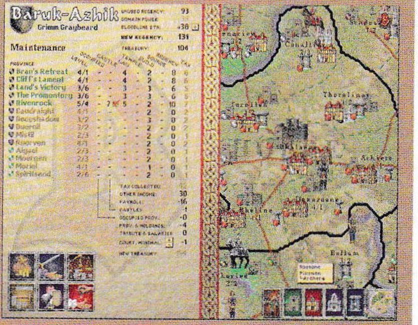
Tri u jednom

Spomenuo sam da se igra sastoji iz tri osnovna dijela. Prije svega, tu je strategijski dio koji se odvija na velikoj karti *Anuira* podijeljenog u provincije na kojoj ćete graditi svoje carstvo. Ovo je najbolji i najsloženiji element *Birthrighta*. Ovdje ćete brinuti o zlatu prikupljenom kojekakvim dancima, porezima i trgovinom te o tzv. regentskim bodovima koji će se gomilati ovisno o tome koliko budete lukavo upravljali ili koliko teritorija budete držali pod sobom. Ovdje najviše do izražaja dolaze stupnjevi težine - ovisno o njima rasti će stupanj kompleksnosti. Spomenuo sam i to da ishod igre ne mora uvijek ovisiti o snazi vaše vojske (iako je to bitan element) nego i o vašim državničkim sposobnostima. Kupite li kojeg suparničkog plemića, ostvarite li nekoliko savezništava ili eliminirate kojeg tvrdoglavog baruna, postići ćete isto kao da ste nagomilali more pješaka i zemlju obojali u crveno. Pravi je užitak igrati bez dosadnih vojnih osvajanja. Ipak, smatrate li se *Rommelovskim* tipom, stižemo do druge razine *Birthrighta*, a to je real time strategija. Ovdje će se razrješiti sve što se prije toga isplanirali i lukavo pripremili. Sada je sve u rukama vilenjačkih strelićara i patuljastih pješaka. Rase i sposobnosti su stanadardne za *AD&D* svijet pa o njima neću puno ni pisati. Help sustav u igri riješit će mnoga pitanja, a ako neka i neće, *Sierrin* web site prepun je korisnih podataka, na velik broj pitanja odgovorit će vam sam *Bob Clardy*, vođa projektnog tima *Birthrighta*. No, vratimo se igri. Prvo što ćete primijetiti je mrežasti teren koji isprva komplicira stvari, ali igrajući to će vam sve manje smetati i uvidjet ćete da je riječ o vrlo praktičnom i preglednom načinu pozicioniranja. Na raspolaganju vam je i vrlo lijepi 3D mod, ali je mreža daleko preglednija. Što se same bitke tiče, rezultate dobivate brzo, a ako vam sve to skupa dojadi, računalo će samo izračunati ishod sukoba ovisno o snazi vaših i protivničih jedinica plus dva-tri misteriozna faktora koja će se najčešće okrenuti

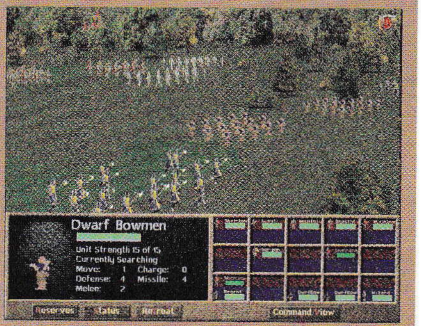
protiv vas. Što je s trećim dijelom? Treća komponenta, nažalost, nije šećer na kraju. Riječ je o klasičnom 3D *dungeon crawlu*. Naime, kao iskusni avanturisti znate da mistični svjetovi svoja najveća blaga i najsnažnija oružja čuvaju u tajnim pećinama i podzemnim gradovima koje samo čisti u srcu mogu pronaći. *Anuire* ih je prepun i zato ćete vi svako malo poslati grupu heroja na neku od potencijalnih lokacija koju ćete opet istraživati sami. Ovo je najslabiji dio igre, koji vara početnim vizualnim dojmom, ali čim vidite prvo ispikselirano čudovište i okusite borbu, neće vam se dopasti. Vjerojatno najveći nedostatak je iznimno loš raspored likova pa će vam baš uvijek netko smetati. Ništa bolje nije ni s predmetima, na kojima će se netko od vaših kolega ukopati kao kamen, a vi ćete glasno psovati i bezuspješno ga pokušavati otjerati ili pomaknuti ne biste li pokupili ključ. No, o ovoj ćete komponetni najmanje ovisiti, pa ju je možda bolje izbjegavati. Ostale dvije, vjerujte, zadat će vam dovoljno glavobolja.

Još u tijeku

Čitajući razne izjave za tisak, čovjek vrlo brzo shvati da *Birthright*, iako u prodaji, nije ni izbliza gotov proizvod. Svjedoče o tomu brojni dodatci i patchevi, a u pripremi je i veliki patch koji će ispraviti velik broj bugova, ali će donijeti i editor kojim ćete moći kreirati svog regenta, a ne birati među ponuđenima na početku igre. No, uzmemo li u obzir kompleksnost i veličinu ove igre, sve je to potpuno očekivano. *Birthright* je projekt na kojem se dugo radilo pa zbog toga nije i, vjerojatno, neće izaći u svojoj Win 95 inačici. Postoje, doduše, naznake o nekakvoj deluxe inačici, ali ostane li i ovako, nitko se neće buniti. Stari dobri DOS omogućio je potpunu igrivost na današnjim strojevima s dobrom (iako ne izvrsnom) grafikom i zvukom. Tu su i sve multiplayer opcije uključujući i Internet. Hardverski zahtjevi svode se tek na najslabiji Pentium s bijednih 8 MB radne memorije. U usporedbi s konkurencijom, prava sitnica. Zbrojimo li sve ove činjenice, fenomenalnu igrivost i mnoge razine na kojima se ova igra odvija, shvatit ćete da koji put nije ni potrebna agresivna promidžbena kampanja da bi se igra prodavala. Što se ovog teksta tiče, nadam se da vam je pomogao odlučiti se za *Birthright*, ali ako očekujete *RPG* poput *Menzoberanzzana* ili slično, onda ovo nije igra za vas. Tražite li, pak, pravu strategiju koja će vas dobro oznojiti, našli ste je!



Karta kraljevine mjesti je na kojem ćete provesti najviše vremena jer sve što slijedi rezultat je vaše lukavosti na globalnom planu



Real time strateški dio nalik je onom u Warhammeru, ali nažalost ni izbliza kvalitetan ili realan poput spomenutog



Dok glavnina vojske ratuje na površini, par najboljih, najvjernijih, općenito naj krenut će pod zemlju u potragu za legendarnim artefaktima koji će vam osigurati pobjedu

Birthright
Sierra

Igrano na:	P200, 32 MB
Grafika:	75%
Zvuk:	75%
Igrivost:	80%
Min. konfiguracija:	P75, 8 MB
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**85%**

Patrik Pencinger's

X-COM Apocalypse 3



Proučavajući tvoje sposobnosti još dok si bio na Akademiji, zaključio sam: brz si i oštruman. Kad se stvari razbuktaju, bit ćeš agent koji može izvršiti i najopasnije zadaće. Glavni sam već dvadeset godina i vrijeme je da me zamijeni netko mlađi. Da, ti ćeš biti taj. Za ovaj posao nećeš naći nikakvih uputa. Ovaj je tekst moja ostavština tebi - koristi ga mudro. Da sam barem ja imao ovako nešto kad sam započinjao svoju prvu borbu prije 26 godina! Sve moje godine iskustva, biranje agenata po njihovim karakteristikama, istraživanje svemirske tehnologije, borba s došljacima na zemlji i u zraku, sve je tu, sve te čeka. Uz pomoć ovog komada papira, udarit ćeš po njima gdje ih najviše boli... Arghhhhh! Umirem...

Novac

Bolna točka. Barem na početku. Razvoj tehnologije i opremanje agenata košta, a financiranje vlade nije baš... Prihod možeš povećati ako dobiješ dobar *score* na kraju tjedna ili, ako ti novac treba na brzinu, potražiti ga drugdje. Prvo pokušaj prodajom cestovnih vozila jer, iako su uključena u igru, većina ih igrača drži nekorisnima. Potom zamijeni *Valkyre Interceptora* za dva lebdeća automobila. Čak i kad ih opremiš laserima, motorima, teretnim prostorom i *Alien Containmentom*, ostaje ti oko 40 000 $. Sljedeći je način malo teži ali i zabavniji! Moraš napadati *Cult Of The Sirius* i pokrasti im *Psiclone*; cijena im je 4 500 $ po komadu, a u jednoj misiji možeš ih naći najviše 8. Najbolje od svega: kultovcima možeš pljačkati hram koliko god hoćeš i **uvijek** ćeš naći *Psiclone*. Ipak, oprez, i oni su poprilično naoružani.



S mecima - oprezno!

Osim što će ti često nedostajati novca, slično će biti i sa streljivom. Proizvođači oružja dobavljaju ga svakog tjedna na tržište ali u određenim količinama. Čuvaj metke, i kupuj ih kad god možeš. Čim klekeš, gađat ćeš 20% preciznije. Nije dobro gađati udaljene ciljeve. Skupljaj streljivo i od mrtvaca! Istraži *distruptor* oružje što prije jer ono uopće ne zahtijeva streljivo.



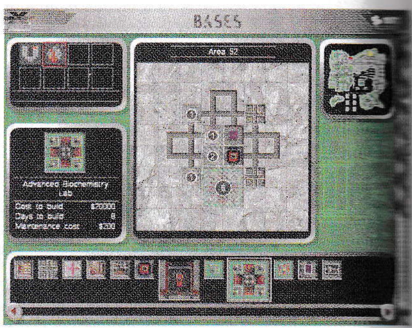
Nemoj suludo trošiti metke - ovo ti nije jeftini film B produkcije. Možda bi bilo najbolje da što prije istražiš *disruptor*...

Trik brani bazu

Kad *ljigići* napadnu tvoju bazu, zaputit će se najčešće ka sobi u kojoj su naučnici ,želeći ih poubijati. Zanimljiva taktika... Sada kad je znaš, iskoristi je i naudi im. Veliku količinu novaca potrošit ćeš na znanstvenike i inženjere. Kad već trošiš, troši pametno! Naučnike je lako kupovati. Često pregledavaj njihovu burzu i uvijek zapošljavaj najbolje, a otpuštaj najlošije. S agentima je nešto drugačije: snaga i brzina su najvažnije osobine, koje je teško popraviti, stoga biraj agente kojima su upravo te osobine najizraženije. *Androidi* su nešto jači od *konvencionalaca*, ne može ih se omamiti, ali im se i ne poboljšavaju karakteristike, što ih čini potrošnima! Koristi ih kad ne možeš dopustiti rizik za vrijedne ljudske agente. Ljudske osobine se najbrže poboljšavaju. Već poslije nekoliko borbi uočit ćeš veliko poboljšanje njihove točnosti i vremena reakcije. *Hibride* zapošljavaj samo kao *PSI* borce. Pazi, oni od samoga početka moraju biti dobri jer im se karakteristike sporo poboljšavaju. Za svaka četiri sata provedena na *PSI* treningu, agentu se karakteristike mogu poboljšati za jedan bod. Puno je bolje trenirati početnike nego veterane jer se njihove karakteristike najviše poboljšavaju u borbi. Kod *PSI* karakteristika ovako stoje stvari: nijedna *PSI* osobina ne može se poboljšati više od **trostruke** početne vrijednosti. Karakteristika će se poboljšati za vrijednost *PSI-ENERGIJE podijeljeno sa 20.*

Izgradi bazu

Kako bi bio u tijeku s tehnologijom, potrebno je na početku izgraditi dva dodatna laboratorija, jedan *bio* i jedan *kvantne fizike*. Kad naučiš sve o poboljšanim laboratorijima, morat ćeš se proširiti na okolne zgrade da bi **sve prostorije stale u krug baze.** Najbolje ti je odvojiti istraživanje na jednu bazu, a proizvodnju na drugu. Mjesto početne baze je obično *city* pa je glavnu bazu bolje osnovati negdje drugdje. Pripazi! Cijena odgovara samo vanjskom obliku baze. Izbjegavaj zgrade u jadnim četvrtima jer se raspadnu čim tkogod jače poviče. Osiguranje baze vrlo je važno - *sigurnosne stanice* dobar su izbor. Ako ih postavite između ulaza u bazu i same baze, većina će uljeza biti ubijena već pri samom ulasku. Pazi, zbog nedostatka električne energije, baza je u mogućnosti podržavati samo 3 sigurnosne stanice.



Svaki početak je težak – no ti ćeš imati pakao ako što prije ne izgradiš dva osnovna laboratorija: *bio* laboratorij te laboratorij *kvantne fizike*.

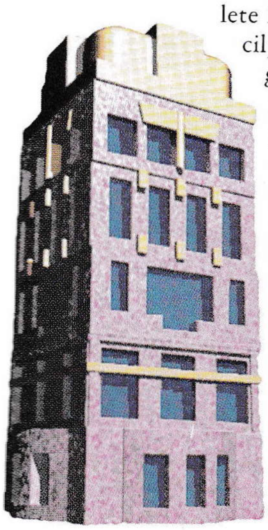
Diplomacija

Zamršeno izgleda, a zapravo je jednostavno. Ako oštetiš nešto što ti ne pripada, razljutit ćeš vlasnika. Ako on ima prijatelje, i oni će se naljutiti na tebe. Ako nekog jako naljutiš, poludjet će i napasti te. Postoje dva načina za sprijateljiti se s nekim. Prvi je podmićivanje, a drugi je napadanje njegovog neprijatelja. Ponekad se neki tako razbahate da ne žele ni pričati s vama, tada im lijepo poravnaj bazu sa zemljom (ne samo ljude, nego i bazu upotrebom *high* eksploziva) i vidjet ćeš kako će propjevati tražeći mir. Nikako nemoj naljutiti *Transtellare* jer nećeš više moći

koristiti njihove usluge transporta robe te ćeš morati sve sam. Zaratiš li sa *vladom*, nema više *love*. Sukob sa *Megapolima* je loš izbor jer su ti oni jedini saveznici u borbi protiv izvanzemaljaca. Svađa sa *S.E.L.F.-ima* znači da nema više *androida*. Konflikt sa *savezom mutanata* će ti uskratiti *hibride*, a svakako se kloni sukobljavanja sa *proizvođačima opreme* jer će ti odmah uskratiti dostavu.

Zamke istraživanja!

Istraživački posao možeš uprskati već na početku. Moraš uhvatiti barem jedan mali *UFO* i istražiti ga, jer ako ti to ne uspije, izvanzemaljci ih prestanu slati i manjkat će ti jedna grana istraživanja. Nikad nećeš uspjeti kompletirati istraživanje ako ne uhvatiš po jedan od svakog *UFO-a*. Pozor! *UFO* ćeš pokupiti pomoću zračnog vozila koje prevozi agente. U različitim bazama pojavit će se različite mogućnosti istraživanja. To je zbog toga što u bazi mora biti barem jedan primjerak istraživane stvari. Ako imaš posebnu istraživačku bazu, odpremi po primjerak svake stvari na nju. Ponekad, kad ti bude išlo i predobro, zaklat ćeš svemirce prije nego što uporabe najbolju tehnologiju protiv tebe. Pošto želiš sve istražiti, uspori ili zaigraj na *hard* nivou, gdje svemirci puno brže koriste svoju tehnologiju protiv tebe. Svi oni *UFO-i* koji noću lete imaju svoj cilj - nelegalno useljavanje svemiraca. Pripazi, gdje sleti brod, ondje će se nakotiti. Zato je najbolje

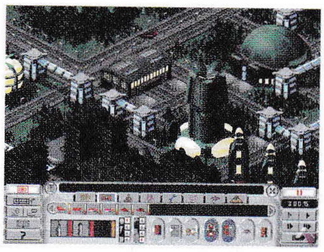


rješavati ih se još u letu. Ako i slete, odmah pošalji nekoliko jedinica neka pročešljaju zgradu prije nego se oglasi alarm. Svemirskih brodova lako ćeš se rješavati pomoću roja letećih motora, s laserima i *Janitor* raketama. Neka ti vozila uvijek imaju najnovije motore radi postizanja najveće brzine. Da bi se uspješno borio protiv većih brodova, moraš prodrijeti u tajne izvanzemaljske tehnologije, i razviti zračno vozilo tipa *Retaliator*.

Real-time

Da, možeš se boriti i u stvarnom vremenu. Iako nije preporučljivo, evo ti nekoliko savjeta. Pomoću tipke *SPACE* pauziraš vrijeme i imaš vremena za izdavanje naredbi jedinicama u miru. Svakog agenta opremi sa po dva oružja pošto oba možeš istodobno koristiti. Moći ćeš kontrolirati do 8 agenata, barem sam ja mogao. Kontroliranje veće grupe će vrlo brzo prerasti u rasulo. Taktika borbe je jednostavna: staviš agenta u blizinu vratiju kojima se svemirci moraju poslužiti te ih, kada se pojave, jednostavno spržiš. Ovo uspijeva jer su oni programirani da te traže, tj. da se neprekidno pomiču.





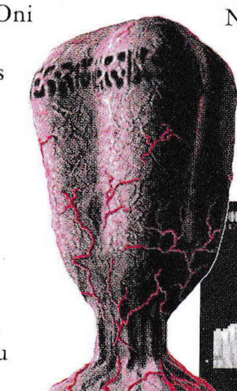
U realtime načinu borbe je najbolje upravljati sa najviše 8 agenata. Nikada nemoj navrat-nanos ulaziti na vrata, nego dočekaj neprijatelja koji će ubrzo početi navirati kroz otvoren prolaz.





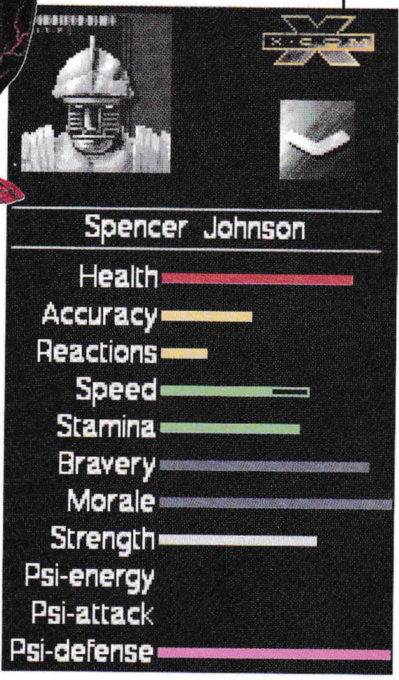
Njihova dimenzija

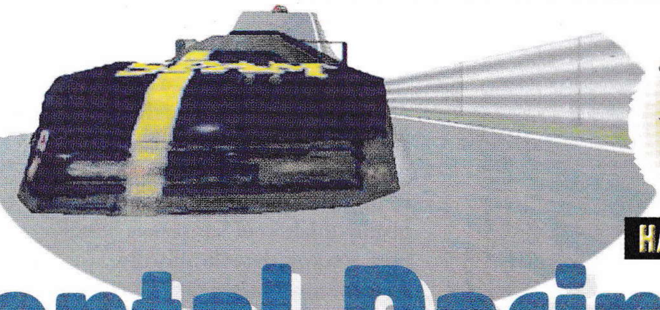
Da bi prodro u njihovu dimenziju, potrebno je istražiti najnapredniji brod! Pošalji prvo sondu i odmah je vrati. Da bi imao pristup svim njihovim zgradama, prvo ih moraš istražiti. Jednom kad prodreš u njihovu dimenziju, napadat će te sa svih strana. Zato je bolje malo pričekati i prvo stvoriti par *Retaliatora* i *Anihilatora*. Oni će zadržati buhe koje vas napadaju. I još nešto - koristite *Biotrans*.



Nivoi težine

Kao što znaš, možeš igrati u više nivoa težine.
Svakim sljedećim mijenjaju se neke karakteristike: izvanzemaljski *oklopi* rastu za 16%, *PSI* karakteristike 2%, a *ostale osobine* 5%. Tako će, primjerice, *Skeletoidi* umjesto 14 imati 23 boda oklopa. Da, svakim nivoom težine povećava se i maksimalan broj baza u gradu (*easy* nivo dopušta maksimalno 7 baza). Nadam se da ti je ovih nekoliko uputa koristilo, nasljedniče. Nemoj dopustiti da te pokore, sačuvaj znanje i prenesi ga na svog potomka. I još nešto... Nadam se da mogu računati na tebe i u sljedećem nastavku **X-Com 4: Borba protiv svemirske napasti.**





X-Car: Experimental Racing

Vjerojatno su mnogi čuli za svojevrsni antagonizam, naročito na poslovnom nivou, između Amerikanaca i Japanaca. Bezobrazno pojednostavljeno, Amerikanci se boje da će im Japanci preuzeti tržište. Moćne japanske megakorporacije sastavljene od brojnih malih firmi svojom ujedinjenom snagom bez problema pobjeđuju i otkupljuju američke. Jedno od najčešćih opravdanja tipičnog američkog patriota je da Japanci nisu sposobni stvoriti nešto svoje, nego samo uzeti tuđe, no zaboravljaju reći da su ti japanski "preuređeni" proizvodi redovito i poboljšani i jeftiniji od njihovih, što je najbolja formula za prevlast na tržištu. Čemu svo ovo laprdanje najbolje zna Vedran Januš. Čitajte dalje...

Primjena i efikasnost te formule najbolje se vidi iz priložene igre. Istina, Japanci nemaju veze s njom, no očigledno je *Bethesda Software* nešto naučio od njih. Priča počinje davno, kad je *Papyrus Design* napravio *Indianapolis 500* u tad revolucionarnoj EGA grafici. Istina, igra je imala samo jednu stazu, *Indianapolis*, koja i nije bila bogzna kako maštovita. Ono što je mene, tada još klinca, zadivilo bila je mogućnost mijenjanja raznih detalja na automobilu, od kojih je svaki imao utjecaja na performansu. *Vau*! Nevjerojatno! Sam sklapam svoj auto! Pa iako je radi razumijevanja igre trebalo detaljno proučiti upute, iako su moje modifikacije većinom stvarale automobile koji su bili ili spori kao puževi ili izlijetali sa staze pri najmanjem skretanju, ta igra me držala dugo, dugo. Zaključak: mislili ste da je *Indy 500* bio kompleksan? Kakve naivčine, nasmije se *Bethesda*, i donese na svijet ovog zastrašujućeg, nevjerojatnog, zadivljujućeg mutanta.

Ukratko, igra se bavi eksperimentalnim automobilima i utrkama istih. To znači da možete doista stvoriti automobil ni iz čega. Možete mijenjati sve, od fizičkog izgleda (boja, dekoracije, oblik karoserije), koji je najmanje važan, do najsitnijih detalja koji život znače. Dajmo primjer: za svaku gumu postoji nekoliko parametara. Recimo, npr., da ste u svakoj gumi namjestili pritisak tako da joj je oblik idealan, odnosno omogućuje najveći kontakt s asfaltom (što je bitno zbog dviju stvari: brzine i proklizavanja), no nakon dva-tri kruga gume se zagriju, zrak u njima povećava obujam, oblik se mijenja, na prvom oštrijem zavoju gubite kontakt i zabijate se u zid. Rješenje: namjestite pritisak tako da obujam gume bude idealan *TEK* kad se ona zagrije. No to nije sve. Ovisno o rasporedu zavoja i razlikama automobilskog pritiska na asfalt, svaka se guma različito zagrijava. Dakle, četiri različite vrijednosti umjesto jedne. Želite li veću sigurnost ili veću brzinu? Namjestite duljinu, širinu i nagib zakrilaca na prednjem i stražnjem dijelu. Ne zaboravite, o količini uzetog goriva ovisi koliko ćete puta ići u box. Ako se natovarite, izgubit ćete manje vremena u boxu, ali ćete teže upravljati autom. I performanse automobila će se znatnije promijeniti smanjivanjem količine goriva (dodatna težina automobila = manja brz-



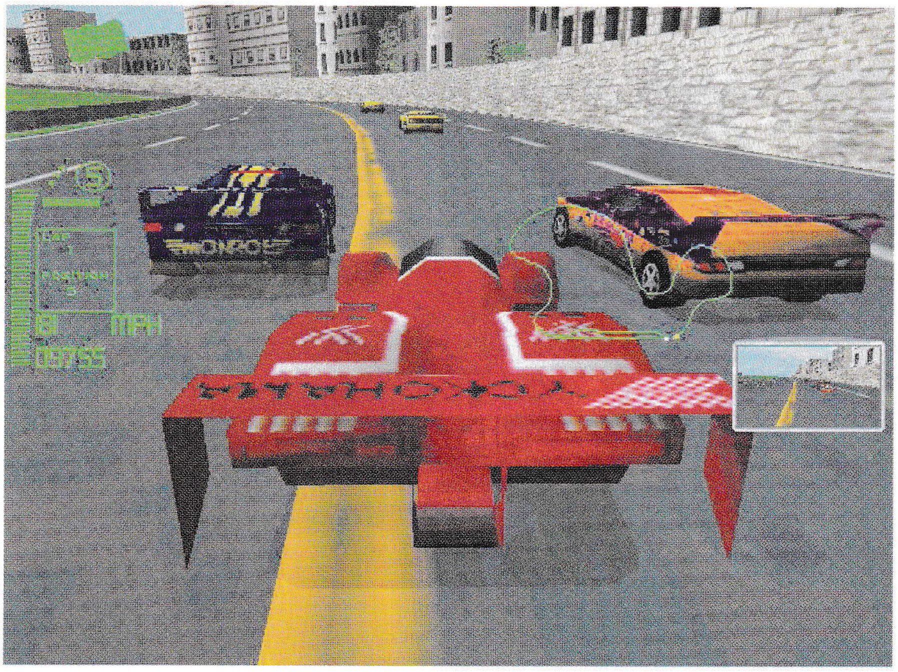
Većina vas gladuje za opcijama pomoću kojih može mijenjati vozilo po vlastitom ukusu. U X-Caru možete namjestiti doslovce sve, no neka se ljubitelji arkadnih vožnji ne brinu - X-Car je moguće fino igrati i bez ikakvih "intervencija"







Kao što svaki prekaljeni igrač već naslućuje, pravi užitak je tek kada akciju možete promotriti iz vanjske perspektive jer tada i sudari izgledaju spektakularno.



ina, veće trenje i stabilnost). Želite li si olakšati skretanje u utrci koja se sastoji većinom od zavoja ulijevo, namjestite nagib osovina kotača. I ne zaboravite tijekom utrke u ravnim dijelovima ukrenuti volan malo udesno. Je li sljedeća staza predviđena za velike brzine ili je, poput *Seattla* i *Monaca*, puna oštrih zavoja gdje je važnija akceleracija? Sve je ovo već imao *Indy 500*. U *X-Caru* je broj opcija, modifikacija i njihovih međusobnih odnosa udvostručen. Složivši svoj auto, treba ga testirati. Odaberite bilo koju stazu od desetak njih i odvozite nekoliko krugova, potom pogledajte videosnimku na kojoj se istodobno vrte i statistike za performanse raznličitih dijelova auta – za gume, amortizere, gorivo i sve ostalo. Temperatura, pritisak i količina korišten-ja. Zastrašujuće? Znam.

Dakako, ako vam dosade vječne pripreme, uvijek možete odabrati jedan od dvadesetak različitih gotovih modela i otisnuti se u sezonu. Ne zaboravite svako malo downloadati nove staze i automobile sa **www.xcar.com**. Ako ste doista dobri, pošaljite svoj demo u njihov competition, možda dobijete idealnu igračku platformu. U svakom slučaju, nabavite *3DFx* i nauživat ćete se hi-res hi-color hi-detail grafike u 60 FPS-a. No čak i ako nemate 3D ubrzivač, tu je *Bethesdin* algoritam koji DirectX tjera u nova područja i omogućuje vam nesmetano uživanje u luđačkim brzinama.

ALTERNATIVNO

FORMULA 1

U slučaju glavobolje izazvane pretjeranim (ili općenitim) korištenjem mozga, jednostavno sjednite u *Formulu 1*, stisnite gas i pustite da vam vjetar ohladi glavu.

CARMAGEDDON

Ako ste ljubitelj brze vožnje i nasilja te vožnje po krovovima nebodera, odaberite ovu igru i ne zaboravite ubaciti deterdžent u štcaljke za pranje prednjih stakala. Krv ostavlja trajne mrlje.

ZANIMLJIVOST

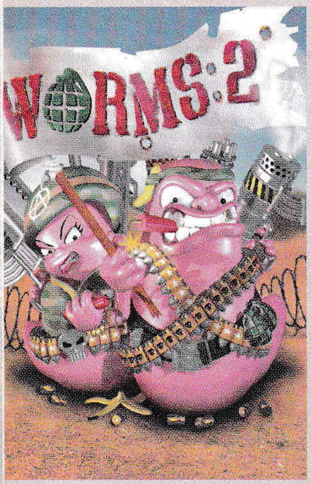
Dobro je poznato da u svijetu muzike postoji određeni *alternativni* sloj stvaratelja koji su se uspjeli održati proizvodima koji se ne poklapaju sa ukusom većinskog dijela publike. *Bethesdini* proizvodi imaju određenu atmosferu koja privlači jedan manji, ali uvijek prisutan dio igrača. Nakon odličnog *Terminatora*, *X-Car* bi se definitivno mogao svrstati među *"alternativne"* naslove.

X-CAR: Experimental Racing
Bethseda Software

Igrano na:	P133, 16 MB
Grafika:	90%
Zvuk:	80%
Igrivost:	90%
Min. konfiguracija:	P100, 16 MB
Druge plaforme:	N/A
UKUPNO:	**90%**

Team 17

Patrik Pencinger



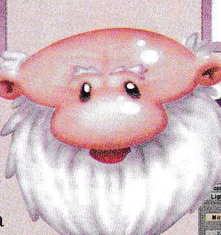
Team 17 se vraćaju na scenu u stilu... Ovaj put se poznata engleska programerska kuća sa Addiction Pinballom okušala u simulacijama flipera. No najviše iščekuje se iščekuju Crvi 2 koji se vraćaju puno opakiji nego prije. A od Crva je opakiji samo Patrik Pencinger koji je po cijenu vlastitog života napravio ovo ekskluzivno izvješće...

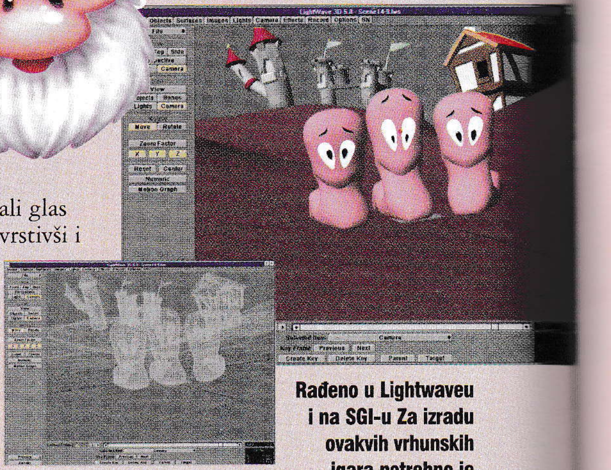
Bigger, better, bader

Ispod ljuljački i vrtuljaka, na školskom igralištu, ispod cvijeća kreće se mravlja kolona, vrše se posljednje pripreme, dorađuje strategija, pregrupiraju snage. Osluhnete li, možda čujete zvuk punjenja uzija koju ledi krv u žilama i šuškanje boraca koji vrše posljednje pripreme. Vratili su se spremniji! Osvetnički raspoloženi crvi kreću u nemilosrdnom pohodu u osvajaje PC-a, a njihov se dolazak predvida u desetom mjesecu. Za samu distribuciju pobrinut će se *Microprose*. Prvi pogled na *Worms 2* dobili smo još u vrijeme *Electronic Entertainment Expoa* (E3).

"Worms 2 je igra koja je sa moje top-list nakon dugo vremena konačno skinula Lemmingse" Kristijan Žibreg

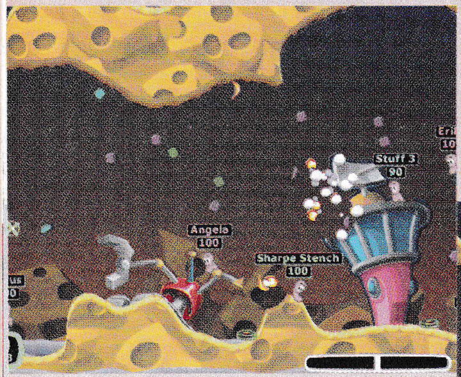
Worms 2 je potpuno nova igra, cijeli joj je kod promijenjen. Nagrađivani, urnebesno smiješni, prokleto igrivi, prvi *Wormsi* su potpuno preporođeni. Osim nevjerojatnog tehničkog poboljšanja, mnoga nova oružja i ostale sitnice jamče veću igrivost!!! Stare pikselaste crve zamijenit će živi, nešto veći, visokorazlučivi (predviđene se rezolucije kreću od *640x480*). Igra je i strategijski proširena te sada postoji hrpa novih, promjenjivih opcija koje će na ovaj ili onaj način utjecati na igru. Programeri su poslušali glas mnoštva konačno u igru uvrstivši i editor oružja gdje ćete modificirati postojeća oružja ili kreirati nova, koja ćete moći razmjenjivati s prijateljima pa čak i preko Interneta. Da, da, poradilo se i na igranju preko Interneta pa bi konačno i to trebalo biti kako treba. Kanilo su čak okupiti momčadi iz mnogih zemalja te jednom na godinu prirediti veliki *Worm Fest* (ni nalik *Oktoberfestu*) gdje bi bio biran *Worm Champion* pojedinog mjeseca. Zvuči li vam ovo dovoljno opasno? Što? Ne vjerujete? Eat this: mogućnost igranja preko Interneta do osamnaest igrača istodobno, a osmero kad je riječ o lokalnoj mreži. Za više nasilja pobrinut će se 60 novih vrsta oružja, zvučni efekti u potpunom stereu. Mnogo novih vrsta crva, zapanjujuća animacija koja kao da ih oživljava, urnebesne *FMV* sekvence, mnogo govora tjekom borbi začinjenog još crnjim forama nego prije, ubacivanje vlastitih sampleova i njihova razmjena preko Neta! Pomalo suhoparni nivoi prvih nastavaka bit će sada zamijenjeni potpuno novim kodom za stvaranje nivoa po slučajnom uzorku i mnoštvom novih elemenata koji će ga obogaćivati. I voda je opet tu, samo je sada prozirna pa ćete vidjeti crve kad budu tonuli isplažena jezika. Bit će i mnogo glazbe CD kvalitete, podrška samo za Windowse 95 i rad preko DirectX-a. Sumirate li sve dosad izrečeno, jasno je da će *Wormsi 2*

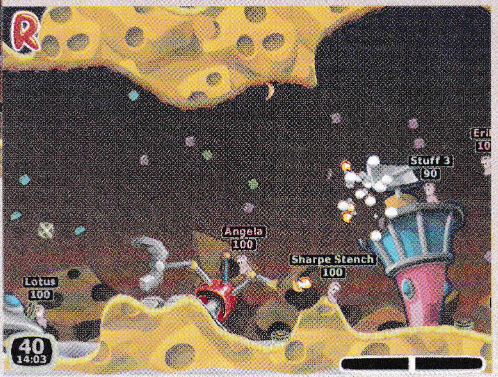




Rađeno u Lightwaveu i na SGI-u Za izradu ovakvih vrhunskih igara potrebno je osim vrhunskih mozgova i vrhunska mašinerija. Za izradu flipera pobrinuo se Silicon Graphics, dok su Wormsi (međusekvence) stvoreni u Lightwaveu. Preostali 2D artwork nacrtan je ručno.





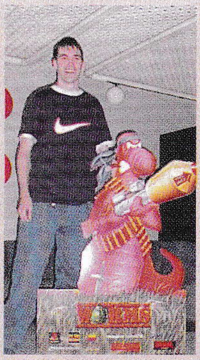


***Wormsi 2* imaju prekrasnu grafiku u 640x480. No, najviše impresionira izvođenje koje je toliko glatko i na prosječnim konfiguracijama da vam se čini kao da gledate neku arkadu s *Amige*.**

Worms Softografija

1995. Gallup Charts prvo mjesto na Amigi, CD32, PC, PSX.
1996. Gallup Charts prvo mjesto za Sega Saturn
Gameboy 92%
Jaguar Top 10
Apple Mac Top 10
Mega Drive Top 10
PC CD-ROM 91%
Worms United - Top 5
Worms The Director's cut AGA - najbolja igra na Amigi svih vremena (92%)





Tvorac prvih crva pozira sa svojom kreacijom. Na drugoj slici je glavni grafičar uhvaćen u pola posla sa renderiranjem FMV sekvence u Lightwaveu.





biti igra koja će ući u klasike i sa svim navedenim poboljšanjima, posebno odličnom konfigurabilnošću i podrškom za Internet, si osigurati veliku trajnost. Znamo da se ne možete strpjeti, pa zato pričekajte slijedeći broj Hackera u kojem ćemo, ako nam *Team17* na vrijeme dostavi press kopiju igre, dati puni prikaz ovog dragulja.

Internet Explorer WWW corner

WWW Corner

Demo nastavka popularnih crva možete skinuti sa sljedećih FTP i WWW adresa:

ftp://ftp.team17.co.uk/pub/t17/worms2/demo/Worms2Demo05Sep.zip

ftp://ftp.gamesdomain.co.uk/pub/demos/Worms2Demo05Sep.zip

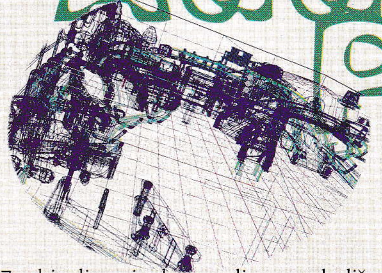
http://home.powertech.no/mikaels/worms2/Worms2Demo05Sep.zip

Isto tako, na adresama www.team17.com i www.worms2.com možete naći službene stranice crva. Ako iole volite Worms seriju, vjerujemo da ćete često ovdje navraćati po raznorazne dodatke kojih će, vjerujte mi, biti i više nego dovoljno.





Addiction Pinball



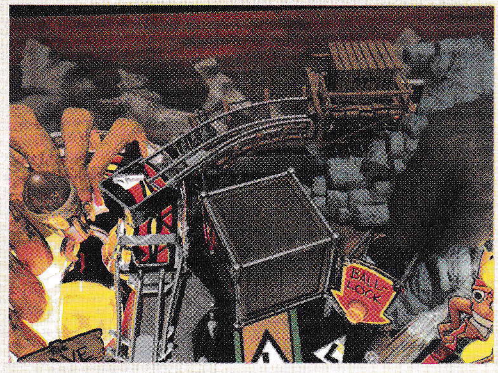
Najvjerniji simulator flipera svih vremena.

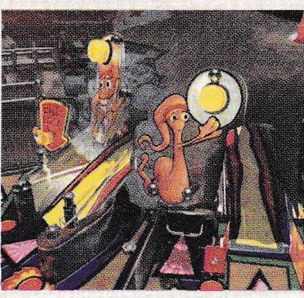
13.6.1997. objavljeno je da se radi na novoj simulaciji flipera, a dok ovo čitate, ona bi već trebala biti na policama. Samo ime govori što ćete osjećati za ovaj fliper kad ga jednom zaigrate - **ovisnost**, a dosad neviđena igrivost za jedan fliper i kristalna, gotovo savršena grafika u visokoj rezolucija dolit će ulje na vatru. U paketu dobijate dva filpera različitih tema. Adrenalin povećavaju podigrice koje igrate na *LED-u* (onom ružnom dvobojnom ekranu gdje pišu i bodovi), baš kao i na pravim novim fliperima. Bit će tu i mnogo transparentnih rampi, pomičnih dijelova, mogućnost popularnog multi balla, a sve će biti popraćeno divljački dobrim zvučnim efektima. Opsežno istraživanje provedeno prije negoli se počelo s izradom igre jamči nevjerojatno realne fizičke karakteristike loptice, što posebno dolazi do izražaja prilikom njihova sudaranja (možete igrati najviše sa 6 odjednom). Simulirana sjena i refleksija na fliperu samo će umanjiti uspješnost vašeg igranja jer ćete proučavati fliper umjesto putanju loptice. Obje tabele imat će više nivoa visine, što poboljšava 3D ugođaj. Grafika od 640x480 do 1600x1200 izgleda doista prekrasno zaslugom genijalnih umjetnika i njihova alata, *Silicon Graphics* računala pojačanih *Alias Power* animatorom. Opcija koju nismo još nikad vidjeli na fliperu je mogućnost izbora četiriju kutova gledanja na fliper. Tu su još nabacane nekakve video sekvence, animacije na ledu iscrtane su u više od 10000 crteža. *Staza Rally Fever* je u stilu animiranih utrka. Razvalite sve protivnike na putu do trona. Bit će mnogo igranja i vožnje putem LED matrixa. *Rock*

"Addiction Pinball podiže standard simulacija flipera na sasvim novu razinu." Kristijan Žibreg

Soundtrack tjera vas da stišćete gas mada je pod vama samo pod i, možda, udobna fotelja. Jako dobar fliper, ali samo priprema za ono što slijedi. Obećali smo vam crve u dvije igre, nismo li? Naravno, tu je i *Worms* ploča - perfektno dizajnirana, s 140-ak izvora svjetlosti promjenjivog intenziteta samo je početak! Tu su mnogi pokretni objektim uključujući animirani zrakoplov i pokretni sanduk oružja. Brojni *Multiball* modovi stavljaju deset tematskih misija pred vas koje treba završiti. Pokupite 6 oružja i na bodove dodajte toliko nula. Dosadi li vam obični video mod, uključite superovca mod (nažalost, ne znamo što je to, ali vjerujemo da je zabavno).







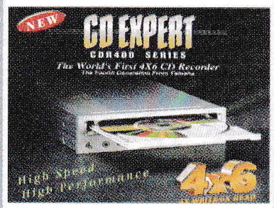
Kakav bi to fliper bio ako nema *Worms* stazu. Pogotovo ako su ga radili *Team17*.



Ovakvu grafiku još niste vidjeli na fliperu – priznajte!

YAMAHA CD SNIMAČI

Authorised distributor



YAMAHA CD SNIMAČI Kn

CDR400c CD-RECORDER sa programom KIT interni sa caddy, 4Xupisivač/6Xčitač, SCSI2, Software WinOnCD 3.0 . . . . .3.620,00

CDR400t CD-RECORDER sa programom KIT interni sa tray, 4Xupisivač/6Xčitač, SCSI 2, Software WinOnCD 3.0 . . . . .3.620,00

CDR400t ili CDR400c CD-RECORDER za MAC-a sa program. interni, SCSI 2, Software Toast ASTARTE 3.620,00

CDR400tx CD-RECORDER sa programom KIT externi sa tray, 4Xupisivac/6Xcitac, SCSI2, Software WinOnCD 3.0 . . . . .4.030,00

CDR400tx MAC CD-RECORDER sa programom KIT externi, 4Xupisivač/6Xčitač, SCSI 2, Software Toast ASTARTE 4.030,00

CDR401t CD-RECORDER sa programom KIT NOVO DOLAZI interni sa tray, 4Xupisivač/ 6Xčitač, **ATAPI**, Software WinOnCD 3.0 ....3.991,00

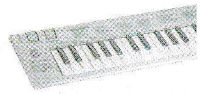
CDR200t CD-RECORDER sa programom KIT NOVO interni sa tray, 2Xupisivač/6Xčitač, SCSI 2, Software WinOnCD3.0 . . . . .2.559,00

CDR200tx CD-RECORDER sa programom KIT NOVO externi sa tray, 2Xupisivač/6Xčitač, SCSI 2, Software WinOnCD3.0 . . . . .2.880,00

CRW4001 CD-ReWritable drive KIT NOVO III kvartal interni sa tray, 4WRITE-2REWRITE-6READ,**ATAPI**

CDM12Y74, CD-R MEDIJ za upis, CDR74, 74min 650Mb **Preporučuju** se za Yamaha upisivače 33,00

YAMAHA MULTIMEDIA



DB-50XG XG upgrade dother board-po narudžbi 730,00

SW60XG,add-on soundcard, 676 Voices, 64Effects,4MbWave ROM, DOP(XG Version) XG Edit, XG Techno Kit, XG Song 1.032,00

CBXK1,MIDI Controler Keyboard, 37 miniature dynamic action keys 950,00

CBXK1XG,MIDI Sound Keyboard, 737 Voices, 64Effects, internal Sound Generat., XG format, display, PC/Mac po narudžbi 1.878,00

MU-10 external XG-Tonmodul NOVO incl. Cubasis,Power adaptor and multi Connector cable po narudžbi 1.698,00

PA1G adapter 220V za MIDI Keyboard CBXK1 120,00

MDC01,MIDI kabel,povezivanje zvučne kartice i m.instrumenta .155,00

MA11WE Software Visual Arranger, Program za jednostavno komponiranje i aranziranje muzike za Win3,x W95...269,00



YST-M7,Aktivni zvučnici par,5W kanal (25W PMPO) 80-20kHz Novo

YST-M15,Aktivni zvucnici par,10W po kanalu (80W PMPO) 398,00

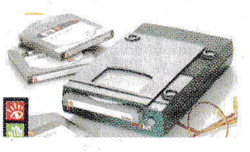
YST-M20DSP,Aktivni zvcnici par, 10W po kanalu, digital suround processing (80W PMPO) 433,00

YST-MSW5,Aktivni zvucnik Subwoofer 15WSinus 40-250Hz Novo

YSTMSW25,Sistem 2satelita+Subwoofer (5+5+15Wsinus) 40-20kHz...............NAZOVITE-STIGLI!

YST-MSW10,Aktivni zvucnik Subwoofer 25W Sinus,35-250Hz 699,00

iOMEGA



Zip100Mb,paralelni,externi	1253,00
JAZ,1Gb,SCSI,interni	2595,00
Zip100Mb,SCSI,externi	1253,00
JAZ,1Gb,SCSI,externi	3462,00
Ditto,2Gb,strimer,interni	959,00
Zip100Mb,SCSI,interni OEM	1174,00
Ditto,2Gb,strimer,paralell po.	1360,00
Zip100Mb,ATAPI,interni,	877,00
Ditto3200insider	1504,00

CREATIVE

CREATIVE TECHNOLOGY LTD

Creative Labs

SB16Value,nonIDE,PnP	. . .541,00
SB16Value,IDE,PnP	. . .633,00
SB16Value,IDE,PnP,bulk	. . .391,00
SB32 PnP	. . .840,00
SB32 PnP bulk	. . .667,00
SB AWE64 Gold Pnp	. . .1610,00
SB AWE64 Pnp Bulk	.860,00
SB AWE64 Pnp	. .1495,00
WaveBlasterII-GamePack	. . .920,00
VideoBlasterRT300	. . .2875,00
VideoBlasterMMToolkit	. . .1323,00
TVCoder,externi	. . .1495,00
Sharevision,kam,kartic,sw	. . .7705,00
MULTIMEDIA	
CDROM 16speed	. .700,00
CDROM 24speed	. .815,00
Aktivni zvučnik 25W	. . .125,00
Aktivni zvučnik 60W	. . .172,00
Joystick F16 ThrustMaster	736,00



Microphone/slušalica	42,00
CPT2GX Mikrofon stolni	. . .39,00
Naglavna slušalica/mikrofon	62,00
Stereo Slušalica veća	. . .35,00
GalaxySmartAudio55,16bit	. .137,00
Best MTV 3D+daljinski	1650,00
Tipkovnica BTC ili Chicony Win95,HR	93,00

USRobotics

Modemi USRobotics

SportsterFlash56kb,m,f,v,ext	. .1443,00
SportsterFlash56kb,win m,int	. .895,00
Sportster33.6,m,f,voice,ext	. . .1285,00
Sportster,33.6,m,f,voice,int	. . .1128,00
Sportster,33.6,m,f,v,intOEM	. . .895,00
Sportster,33.6,m,f,intOEM	731,00
Courier,56kb,DualStand.Fax	. .2432,00
MAK-PAK(kabel+softwMac)	. . .208,00
Worldport,V34,PCMCIA,	1802,00

EPSON®

STYLUSColor200,A4,167z/s,INK,360dpi/720 dpi,akcija1.7-1.8 999,00

STYLUSColor300,A4,INK,360x720dpi, 3s/m,Win .1287,00

STYLUSColor400,A4,200,INK,720dpi, kolor3s/m,mono4s/m 1702,40

STYLUSColor600,A4,400/200,Ink,1440dpi, kolor 4s/m,mon6s/m 2391,08

STYLUSColor800,A4,533/400,Ink,1440dpi, kolor 7s/m,mon8s/m 3587,10

STYLUSPROXL+ A3+,200z,INK, 720dpi,kolor 9736,36

STYLUS1000 A3,250z,INK,360dpi .3994,64

STYLUSColor1520,A3+traktor,533z/s draft,Ink,1440dpi 6899,08

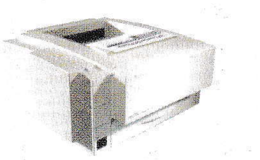
STYLUSColor3000,Print/PloterA2,drz.role,1440dpi,4tinteNOVO 15042,00

STYLUSPHOTO,A4,720x720dpi,4x6"-A4, NOVO 4047,10

Canon

BJC70,black,A4,kol.op	1360,00
BJC240,A4,kolor,ink	1042,00
BJC620,A4,kolor,Ink	2345,00
BJC4200,A4,kolor,tint	1518,00
BJC4550,A3,kolor,ink	2320,00
BJC5500,A2,kolor,ink	4983,00
LBP660 laser	2051,00
LPB1260Plus laser	8245,00
BN700C,notebok,pr,sc	31393,00
SC300 scaner	2599,00
SC600 scaner	4844,00
PowerShot300 dig.fotoaparat	.4096,00
PowerShot600 dig.fotoaparat	.5717,00

HEWLETT® PACKARD



DJ340C portable, CSF	1846,00
DJ670C DeskJet A4 kolor	1663,00
DJ890C DeskJet A4 kolor	NOVO-nazovite
HP6L,A4,6s/m,1Mb,600dpi	. .3062,00
HP6P A4, 8s/m,2Mb,600dpi	. .5922,00

Panasonic

TELEFAKSI	
UF-788,A4,laser,PC interface, Lan fax,6str	10340,00
UF-550,A4,laser,papir,PC interface	.7482,00
UF-342,A4,kolor,printer,scaner,fax	. .6265,00
UF-315 A4,papir,tinta	4797,00
UF-305 A4,papir,tinta	4399,00
UF-S10 Fax	2631,00
UF-S1 fax sa digitalnom tajnicom	. .2237,00
KXF1100,fax,papir,tajnica	3831,00
KXF20BX,fax,tajnica,bežični telefon	.3043,00
KXF780B,fax,tel,digit.tajnica,noz	. . .2756,00
KXF680B fax bez noža	2399,00
TELEFONI	
KXT2310 memorija	286
KXT2315 mem,spiker	385
KXT2250/1 mem,spiker	415
KXT2365mem,ekran,spiker	465
BEŽIČNI TELEFONI	
KXT4010B,crni,	555
KXTC940,900mhz,dig.tajnica	. . .2792
KXT4020B,10mem,svjetle.tipke	. . .680
KXTCS971BX,900Mhz,DSSteh.	. .3312
KXT4040B,10mem,tipkenabazi	. . .770
KXT9180B,900,dig.cod,antena	. .1880



KXT9300G,900MHz,	1360
XTC281BX,dvije linije novo	1307
KXT9350B,Multisis4(kpl.2slu.)	. . .2613
KXTC408BX,veći domet novo	712
KXTC418BX,veći domet novo	. . .930
KXT9511BX, novo	. . .1360
KXA78BX,slušalica 9350	752
KXTC930,900mhz,2Linije,novo	. .2069
TELEFON-TAJNICA	
KXT1000,1xmicro kaseta	490
KXT2395,1micro kaseta	698
KXT5001,2xmicro kaseta	537
KXT2470,telefon,2velike kas	1192
KXT4551,digitalna tajnica	1590
KXT2740,2telef. linije,	1819
HIBRIDNI TELEFONI	
KXT7130,program,ekran	841
KXT7250 digital telefon	607
KXT7033,prog,ekr,nest.str	1103
KXT7240 digital DSS konzol	591
KXT7030,program,ekran	709
KXT7330,sistemski tel.LCD	763
KXT7040,konzola	752
KXT7350,sistemski tel.	537
KXT7235 digprog.tel.vdisplej	1396
KXT7090 headset	1070
KXT7230 digprogr.tel.,displej	. . .1002

Montiramo stručno sve tipove Panasonic CENTRALA nazovite! . . . . .

TELEFONSKA CENTRALA PBX	
KXT30810,analogna 3/8	2495
KXT206,analogna 2ul/6	1525
KXT61610,analogna 6/16	4378
KXT20691,DISA za 206	329
KXT336(8-144ul,8-560inter)	. . . . Upit
KXTVP100,govorne poruke	14302
Digitalna centrala 816 max 8CO/16EXT	
KXTD816CE(4ul/8int)hotelpr	4983
Digitalna centrala 1232 1kom=12CO/64EX 2kom= 24CO/128EX	
KXTD1232CE(8ul/16i)hotelpr	. . .10010
KXTD196,remote modem	1114
KXTD160,2 doorph,2opener	652
KXTD280CE,2B/Dx2,ISDNcard	. .3576
KXTD170,extension8int.lin	1729
KXT30860,adapter 2doorphon	. . .465
KXTD174,extension16SLTlin.	. . .2502
KXT30865 door phone	200
KXTD180CE,CO4ul.linije	1303
KXT30866,doorOpener adapter	.326
KXTD189,tarif.16kHz,uz180CE	. .1067
Centronix50,konektor50pinM	54
KXTD191,DISA CARD	3125
Kabel KXTD16/2+centr. 50pin	. . .229
KXTD192,SystemConectionCar	. .1217
Kabel KXT8/4+centr. 50pin	229

Microsoft

AKCIJA LEGALIZACIJE SOFTWARE-a

Cijene spuštene preko 50% Nazovite!

Office 97 32bit Win CD Eng	.2161,00
Office PRO/Bookshelf 97 W32bit CD Eng	3030,00
Windows for Workgroups 3.11	.409,00
Windows 95 Eng 3,5"	919,00
Windows NT Workstation 4.0	.1285,00
Windows NT Server 4.0 10 Client	4668,00
Windows NT Server 4.0 5 Client	3515,00

Access 97 32bit Win CD Eng.	2872,00
Excel 97for 32bit CD Engl..	2872,00
FrontPage 97 for 32Bit CD	856,80
Internet info Server 1.0	856,80
MASM 6.11 for Win	1449,00



Mastering Web Develop. 32 CD	844,20
MS Plus! for Win95 3,5" Engl	. .409,50
Money 5.0 fWin95 CD Engl	. .245,70
MS Exchange Conn. Eng	4328,10
MS Exchange Internet Mail 4.0 Eng	4328,10
MS Exchange X400 Conn Eng	8687,70
MS Mastering Access 7.0	844,20
MS Mastering C++4 for Win	844,20
MS Mastering Visual J++ for 32	844,20
MS Proxy Server 1.0 Eng CD	.8750,00
MS Site Server 2.0 Eng CD	. .13034,00
MS Trans. Server 1.0 Eng CD	18207,00
MSDN Pro for 32 Bit Subscr. CD	. . .4542,30
NT Svr File&Print Srvcs 3,51 CD	869,40
Office 7.0 32bit CD Engl	4340,70
Office Pro 7.0 W32 CD Engl	. .5216,40
Office Pro 97 W32 CD Engl	. .5216,40
OfficeDev.Edition 97W32 CD E	. . .6942,60
Outlook 97 32bit win CD Eng	888,30
Powerpoint 97,32bit WinCD	.2872,80
Project 4.1 for Win	4069,80
Proofing Tools 7.0f Win95,CplSp.	. . .674,10
Service for Netware 4.0 CD	. .1285,20
SMGL 1.0 for Win	5184,90
SNA Workstation 3.0 CD	2236,50
SQL Workstation 6.5	4252,50
Team Manager 97for 32	4057,20
V/FoxPro Pro for 32 CD	4284,00
V/FoxPro Std for Win CD	1713,60
Visual Basic Pro. 5.0 for 32Bit	.4284,00
Visual C++ 5.0 for.32Bit CD	.4284,00
Visual J++ Pro 1.1 for 32Bit CD	806,40
Visual Source Safe 5.0 Cr. Platf.CD	.4284,00
Visual Studio Ent.97 for 32Bit	12959,10
Windows 95 Upg.	856,80
Word 97f.32Bit CD	2872,80
Works 4.0 for Win 95	409,50

ISTAKNUTE CIJENE IGARA SU S UKLJUČENIH 26,5%POREZA!



PC-CD ROM	
688 Hunter Killer	449,00
A 10! Cuba	349,00
A Train & Con Set	179,00
Air Power	299,00
Alice in Wonderland	299,00
American civil war, strategija	. . .369,00
Archimedian dynasty+Settlers II	393,00
Azreal 's Tear	349,00
Battleground: Gettysburg, strat.	..379,00
Battleground: Shiloh, strategija	.379,00
Battleground: Waterloo, strat.	. .379,00
Bioforge	199,00
Blami Machinehead	349,00
Blood	449,00
Burried in Time	249,00
Catz	279,00
Cavewars	349,00
Chaos overlords	279,00
Champ manager 2 96/97 enh.	.379,00
Civilisation	199,00
Command & Conquer	369,00
Conquest of the newworld,	399,00
Creative Writer 2 Microsoft	. .343,00
Crusader No Regret	399,00
Darklight Conflict	429,00
Daytona USA	299,00
Deathlock	429,00
Diablo	399,00
Diablo add-on:the green portal	349,00
Discover Astronomy	249,00
Discworld 2	429,00
Dogz	279,00
Eradicator	379,00
Fallen haven	389,00
Flight unlimited	289,00
Formula 1 Grand Prix	199,00
Formula 1	449,00
Full Throttle	219,00
Gardening Microsoft	338,00
Grand Prix Manager	219,00
Grand Prix Manager 2	399,00
Great Generals -Flagtower,dok.	.349,00
Great Naval Battles IV	369,00
Harpoon classics 97	369,00
Harpoon II:Admirals Editions	. 349,00
Hyperblade	399,00
History of medicine - Flagtower	399,00
iM1A2 Abrams	379,00
Interstate 76	369,00
James Bond 007 dossier	344,00
Jetfighter III	449,00
Julia Child Microsoft	343,00
Klick n Play	389,00
Language labs: English	349,00
Language labs:French	349,00
Language labs:German	349,00
Language labs:Spanish	349,00
LBA 2	449,00
Lord of Reaims II	399,00
Lost Eden	199,00
Master of dimensions	399,00
Master of Orion II	399,00
M.A.X.	379,00
Megarace II	379,00
Megapack 5	399,00
Megapack 7	399,00
MegaTRIpack 3	279,00
MDK,	449,00
Moto Racer	449,00
NHL Hockey 97	429,00
Quake mission:Scourge ofArm.	229,00
Origins of Man Kind	349,00
Orion Burger	369,00
Over The Reich	379,00
Panzer Dragon	299,00
Power F1	399,00
Race Mania	 349,00
Rama	 429,00
Raven Project	349,00
Reaims of the Haunting	295,00
Red Allert	449,00
Redshift 2, astronomija	399,00
Sega Rally	299,00
Settlers II,strategija	399,00
Settlers II mission CD	249,00
Silent hunter	399,00
Sim Ant Recreation	179,00
Sim City 2000	399,00
Sim City 2000 Networks	399,00
Sim City 2000 CD Collection	. .399,00
Sim Earth Recreation	 179,00
Sim Farm Recreation	179,00
Sim Tower	349,00
Sound Bits Microsoft	129,00
Star Trek : Generations	459,00
SU-27 Flanker	369,00
The Sacred Ground	349,00
Theme Hospital	399,00
Third Reich	379,00
Tomb Raider	399,00
Warwind	 349,00
War in Pacific- Flagtower	399,00
Wing commander III	 229,00
World war I - Flagtower	399,00
X-Comm2	219,00
X-Wing Collection	250,00
X-Wing vs TIE Fighter	449,00
CD PSX - Sony Playstation	
Star Gladiator,PSX	476,00
Street Fighter Alpha II, PSX	476,00
SuperNINTENDO Casete SNES	
Primal Rage	330,00
Killer Instict	380,00
Mr. Do	 380,00
Marios All Stars	466,00

ZOLA

Primamo kreditne kartice: American, Diners, Master Card

ISTAKNUTE CIJENE SU BEZ POREZA (OSIM IGARA) !

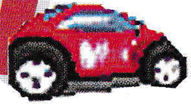
MALOPRODAJA: ZAGREB, Nova cesta 115 TEL: 395-153, TEL/FAX: 395-152
VELEPRODAJA:ZAGREB, AVENIJA. V.HOLJEVCA 20/II
TEL:01 6552-726,6552-727,6525-860,6528-513,FAX:6529-248
VELEPRODAJA:Pula, Sergijevaca 23/1 TEL:052 35-553 FAX:35-446
SERVIS ZOLA,ZAGREB,A.V.HOLJEVCA 20/II,TEL 01 6552-726
http://www.zola.hr - *uvijek ažurni cjenik!!*

Radno vrijeme: Pon-Pet: 8.30 - 19.30, Sub: 8.30 - 14.30

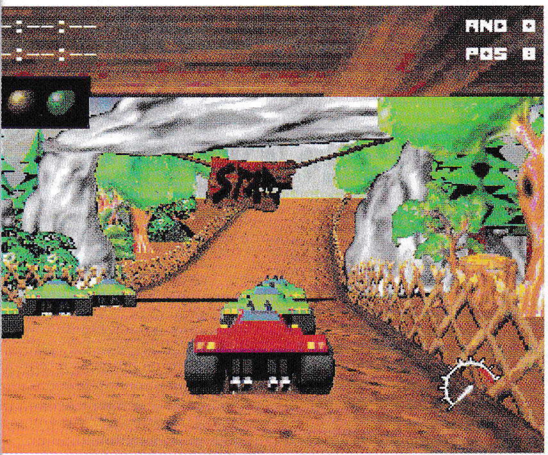
E-mail :zola@zg.tel.hr , http://www.zola.hr

POSJETITE NAS NA SAJMU INFORMATIČKE TEHNOLOGIJE *INFO'97* OD 11. DO 16.11.97. - ZAGREBAČKI VELESAJAM, PAVILJON 8 - ŠTAND 8

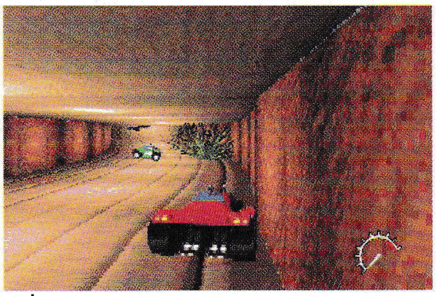
Flyin' High



Kratki smo prikaz ove igre već dali u našim najavama, a završna je inačica zbog kvalitete zaslužila i dodatak. Ova je igra ujedno i odgovor svim zlobnicima koji čitavo vrijeme tvrde da Amiga više nema što ponuditi igračima. He, he, Berislavu Jozići na usnama titra zloooban smješak. Tko se posljednji smije...



Ako ste igrali *Lotus*, *Out Run* ili neku sličnu simulaciju vožnje, brzo ćete shvatiti o čemu je ovdje riječ. Vašim se *buggyem* (gledate ga odstraga) vozikate brojnim stazama skupljajući različita poboljšanja ili novac. Novcem zarađenim na ovaj način ili visokim poretkom u utrci moći ćete kupovati dodatke koji će vaš automobil učiniti bržim ili vaše protivnike izbaciti iz igre. Sve dosad rečeno, već je viđeno u starijim igrama, čak i dodaci (rakete, brži motor, gume za led ili brzu cestu), samo što je ovdje umotano u dobru grafiku i začinjeno ugodnom atmosferom. Iako su vožnje iste, igra donosi i nešto novoga - mogućnost istodobnog igranja ČETVORICE igrača na ekranu podijeljenom u četiri dijela. Takav način vožnje čini utrku zanimljivijom pružajući znatno više zadovoljstva (zar nije ljepše ostaviti bjesnog prijatelja u oblaku prašine, nego se utrkivati s bezosjećajnim kompjutorskim vozačem?).



U prašumi su čak i tereni obrasli žbunjem, što vas može usporiti ili vam oduzeti kontrolu nad vozilom.

No power, no game

No, vožnja učetvero zahtijeva ubrzivačku karticu jer se igra pritom prilično usporava. Tu leži i najveći problem ove igre - brzina. U minimalnoj konfiguraciji ne spominjem nikakve ubrzivačke dodatke, ali bez dodatnih 020 ili 030 procesora moći ćete ugodno voziti samo na smanjenom ekranu. Za vožnju na *full-screenu*, ili udvoje, utroje ili učetvero, kartica je nužna, a ni matematički koprocesor nije na odmet. Ipak, i bez dodatne opreme, *Flyin'High* pružit će vam užitke na kakve ste navikli od starog *Out Runa* ili poznatog *Lotusa*. Grafika okoliša uz cestu je izvrsno napravljena na svim nivoima, a prepreke na cesti odgovaraju predjelima kroz koje vozite (snijeg i led na zimskim stazama, srušena debla u prašumi i slično). Ako namjestite vidljivost na Very Long, pred sobom ćete vidjeti sve ljepote krajolika (visoke planine, tmurne šume, sive nebodere ili ledenu pustoš), ali to usporava igru pa si to mogu priuštiti samo oni s bržim procesorima. Osim dužine, staze se mogu pohvaliti i hrpom tunela i prepreka, a da bi sve bilo što zanimljivije, nisu ravne nego stalnu idu gore - dolje. Udoline skraćuju vidik, a brežuljci odbacuju vaš buggy u zrak pa sada znate kako je ova igra dobila ime. Za razliku od ostalih sličnih simulacija, ovdje vozači neće mirno gledati kako ih pretičete, nego će vas pokušati stisnuti uza zid ili vam zapriječiti put. Uspijete li se, ipak, probiti, za vama će uputiti nekoliko raketa. Što se tiče zvukova, ovdje su programeri doista nadmašili sve dosadašnje simulacije vožnje. Glazba tijekom vožnje je u svakom nivou različita, brza i dinamična, što znatno pridonosi ugođaju igre. Znači, na *Amigu* je konačno stigla jedna dobra simulacija vožnje, iako će vam trebati malo brži stroj



Ma, koji idiot postavlja čunjeve nasred ceste?



Onima bez bržeg procesora igra će izgledati ovako. Ni to nije loše, jer se osjećaj brzine ne gubi ni na manjem ekranu.

da biste uživali u svim njenim mogućnostima. Uostalom, takvi su hardverski zahtjevi sve uobičajeniji i za ostale igre.

Flyin' High
APC&TCP

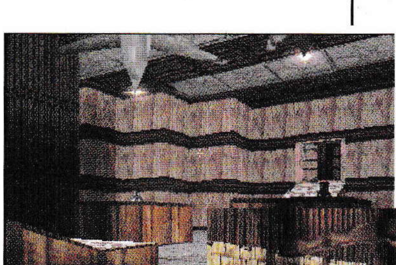
Igrano na:	A1200, 6MB, HD
Grafika:	87%
Zvuk:	82%
Igrivost:	84%
Min. konf.:	A1200, 2MB, HD
Druge platforme:	N/A
UKUPNO:	**86%**

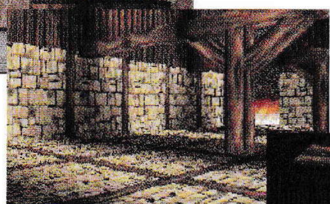
Trapped 2

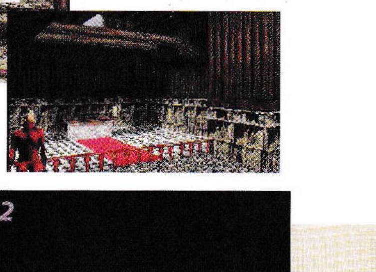
Nastavci su uvijek lošiji od originala, ali ovaj nam je put stigao izvrsni nastavak doomolikog FRP-a. Ako ste igrali prvi dio Trappeda, radnja vam je poznata: krećete se srednjovjekovnim okružjem u Doom stilu, mač vam je u ruci, magija u glavi, a usput ćete pokupiti i nekoliko napitaka. Držeći se pravila da dobitnu kombinaciju ne treba mijenjati, Oxyron Software je unio samo nekoliko poboljšanja u svoj prošlogodišnji hit, izmijenio priču i krajem ljeta izdao nastavak na CD-u kojeg se odmah dočepao redakcijski Amigaš Berislav Jozić.

Pošto se vaša glavna zadaća svodi na ono uobičajeno *"traži, nađi, ubij, oslobodi"*, zadržat ću se na dodacima i prednostima koje *Trapped 2* čine boljim od većine *doomoida* rađenih za Amigu. Kao prvo, tu je novi 3D engine, koji je toliko brz da ni na fullscreenu u rezoluciji 1x1 nećete primijetiti nikakvo podrhtavanje raspolažete li barem sa 50 MHz. Dakako, bolja ubrzivačka kartica i dodatna memorija veća od minimuma čine igru još bržom i efektnijom, ali mislim da je ovo prvi *doomoid* na Amiginoj platformi koji pruža tako gladak osjećaj kretanja. Doduše, samo kretanje i nije tako glatko jer vam pogled stalno poskakuje želeći vam dočarati efekt koračanja pa vam savjetujem da tu neugodnost isključite prije nego vas uhvati morska bolest. I grafika i zvukovi su ovdje poboljšani iako smo već u prvom dijelu mogli uživati u dobro izvedenim igrama svjetla i sjene po hodnicima te zvukovima neprijatelja pomoću kojh smo određivali približavamo li se ili udaljavamo od opasnosti. U ovom je nastavku dodano još nekoliko dobrih vizualnih efekata, kao što su leće, baklje na zidovima i zrcala. Mnogo je i novih neprijatelja, svi su izvanredno nacrtani i animirani, ali su sada na više razina (ima ih koji pužu, hodaju i lete): nije više moguće samo zamahnuti oružjem i pogoditi ih, nego se treba spustiti ili podići na njihovu razinu (čučnuti i pogoditi niže protivnike ili skočiti i udariti one leteće). Osim zvuka udarca, kao potvrda pogodka, neprijatelji sad i krvare, što je još jedna inovaciju u usporedbi s prvim dijelom. Ako su dodani novi neprijatelji, jasno je da su tu i nova oružja, koja se (kao i u prvom dijelu) razlikuju po uporabnoj brzini i učinjenoj šteti, te nove čarolije. Sada su vam na raspolaganju i napadačke, a ne samo one obrambene. Kombinacije različitih čarolija će često biti jedini izlaz iz opasnih zamki i zagonetki čineći *Trapped 2* prilično težim od njegovog prethodnika. Najljepši detalj iz prvog dijela - prozorčić u kojem pomoću čarobnog oka možete vidjeti hodnik iza sebe ili dio tamnice u kojem ga usidrite - još je uvijek tu, a pogled je sada mnogo oštriji pa ćete vidjeti i najmanje detalje.









Eto, to bi bile uglavnom sve osobitosti igre koja nam koncepcijski zapravo ne donosi ništa nova, ali izvedbom podiže kvalitetu Amiginih *doomoida*. Nadam se samo da će takvih igara biti još. Ne preostaje mi ništa drugo nego pohvaliti veliku igrivost ove igre, kojom će vas zadržati uz ekran sve do zadnjeg nivoa, i divne animacije između pojedinih nivoa koje i jesu glavni razlog što je igra izdana na CD ROM-u. Valja spomenuti da je zbog velikog zanimanja publike treći nastavak već u pripremi. Sretno igranje!

Trapped 2 redefinira naše poimanje FPP igara na Amigi. U ovoj igri je zastupljeno sve ono što se navikli gledati u PC naslovima: brojna i moćna oružja, raznoliki neprijatelji, moderni grafički efekti i izniman osjećaj "biti ondje". Naravno, ni ne pomišljajte da ćete se izvući bez 50 MHz.







Trapped 2 sadrži prekrasne renderirane animacije između nivoa, što je inače rijetkost na Amiga platformi. To je i glavni razlog što je igra izdana samo na CD-ROMu. Pozdravljamo ovakve poteze, želeći da to što prije postane ustaljena praksa kakvu već dugi niz godina viđamo na PC-ima. Inače, Vulcan Software je za sada jedini Amiga izdavač koji je potpuno napustio izradu disketnih igara u korist CD-ROM inačica.

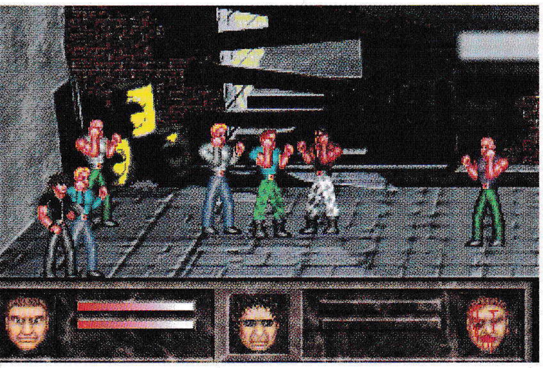
Trapped 2	
Oxyron	
Igrano na:	**A1200, 6MB, HD, CD**
Grafika:	**84%**
Zvuk:	**77%**
Igrivost:	**80%**
Min. konf.:	**A1200, 5MB, HD, CD**
Druge platforme:	**N/A**
UKUPNO:	**82%**



Strangers

Naš je svijet pun čudnih ljudi s čudnim sklonostima i tamnih uličica u kojima opasni tipovi obavljaju mračne poslove. Doista, naš je svijet pun stranaca! A opasnim ulicama voli šetati Berislav Jozić u potrazi za nevoljama...

HACK IGRA



Strangers je cool igra, no tek kada vi i gomila vaših prijatelja zaigrate ODJEDNOM – tada stvarno postaje megacool!

Nadam se da će mi *Vulcanovi* tekstopisci oprostiti što sam malo preinačio uvodni dio teksta, ali čini mi se da je to najbolji način da vas pripremim na ono što vas čeka. Mračna i opasna atmosfera puna neprijateljski raspoloženih čudaka, tetoviranih mornara i pijanih tvorničkih radnika, ono je na što ćete naići zaigravši ovu genijalnu tučnjavu koja se tek pojavila na Amiginoj sceni. Na prvi pogled, *Strangers* izgleda samo kao obična makljaža, o kojoj ne bi trebalo mnogo pisati da nije prilično dobre grafike i zvuka, ali već na drugi pogled, ova će vas igra uvući u izopačeni svijet iz kojeg nema povratka. Za razliku od većine ostalih igara ovog stila, u koje ste bačeni bez ikakve priče koja bi vas vodila naprijed, *Strangers* vas stavlja u ulogu borca za pravdu, a cilj vam je uhvatiti opakog šefa lokalne mafije (sada ste vjerojatno shvatili da je ono *"za razliku"* bila šala). Naravno, mafija ne bi bila mafija kad vam na put ne bi postavila svu silu ljudi koji će vam nuditi stvari koje se jednostavno ne mogu odbiti.

Vrhunska makljaža

Osim borbe s mafijašima po nivoima (oni, kao i u svakoj igri, postaju sve teži i teži), *Strangers* nudi još nekoliko načina za jačanje mišića: mogućnost borbe na bodove - *Gang War* (više zadanih udaraca - više bodova) te test preživljavanja – *Deathmatch* (totalna koljačina do zadnjeg daha). Ovakvi načini borbe su i glavni aduti ove igre jer u njima može sudjelovati i do ŠEST igrača istodobno! Zamislite borbu u kojoj vi i pet vaših prijatelja kontrolirate šest likova na ekranu a oni se međusobno kasape biranim oružjima i stručnim udarcima u "strategijska" mjesta - vjerujte meni, izvrsno je. Takav osjećaj nisam doživio još ni u jednoj igri. Iako je prikaz borbe gotovo u potpunosti dvodimenzionalan, da bi se lakše smjestilo toliko likova na ekran, dojam trodimenzionalnosti dobija se kretanjem u "dubinu" ekrana. Na taj je način najlakše izbjeći neprijatelja, iako su vam na raspolaganju i razne obrane, čučnjevi i skokovi. Kako je napad najbolja obrana, ne smijemo zaboraviti ni šaroliku paletu udaraca rukama i nogama, raznih bacanja i kombinacija. Najučinkovitije kombinacije nastaju koordiniranim igranjem dvojice ili više igrača protiv jednog protivnika, npr. jedan ga sleđa uhvati za ruke, dok ga drugi "obrađuje" sprijeda. Svaka uspješna kombinacija bit će nagrađena nekim specijalnim predmetom, koji možete pokupiti (boca, cipele, limenka i sl.) i poboljšati sposobnosti svog borca. Tijekom svog borbenog putovanja, kojiput ćete naići i na hladna oružja, a uporabivši ih, nanijet ćete više štete neprijateljima. Naravno, ako se netko od njih dokopa sjekire, buzdovana ili željezne šipke, nećete se dobro provesti. Kao što smo navikli u sličnim krvavim igrama, i ovdje postoje poznati "fatality" udarci. Kad vođa protivničke bande primijeti da ste već pri kraju snaga, poslat će vas u vječna lovišta na najizopačeniji način (npr. iščupati vam srce i druge vitalne organe, odsjeći ruku ili glavu i slične gadarije). Da bi se od ovakvih prizora zaštitili mlađi igrači, ovi udarci se

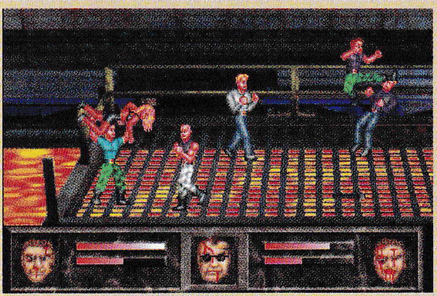
ALTERNATIVNO

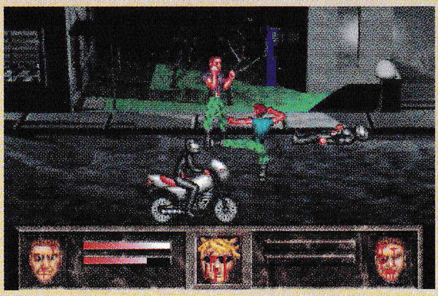
Double Dragon serija

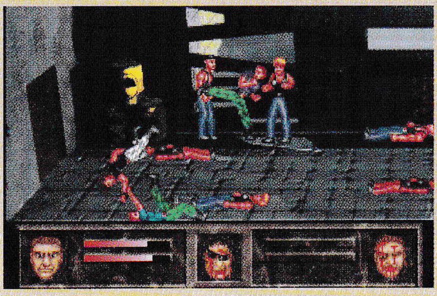
S prijateljem spašavate svoju djevojku i probijate se kroz pakao predgrađa.

Target Renegade

Legendarna igra s Spectruma i C64, koje će se sjećati samo stariji igrači.

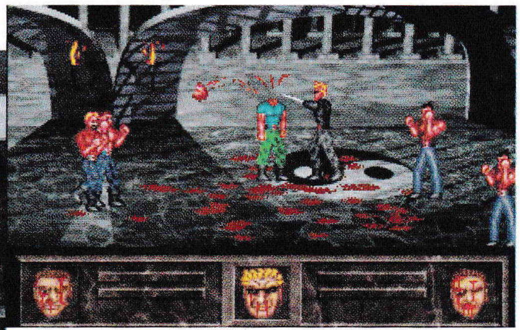






Podsjeća li vas ova grafika na Target Renegade - poznati hit sa "Debeljka" i "Speccya"? Vjerujte mi, igra je podjednako dobra kao i spomenute legende.





Štrc, štrc, eto opet krvi do koljena. A lijepo sam mu govorio da mi ne diže živac...

mogu isključiti iz glavnog izbornika, a roditelji imaju i mogućnost šifriranja ove opcije (Parental Lock).

Koliko ono igrača?

Uza sve atribute, moramo reći da su *Strangersi* vrlo teška igra. Čak i na najlakšem nivou, morat ćete se dobro potruditi ne biste li pobijedili i najslabiju bandu. Preporučujem, stoga, igranje udvoje, u protivnom će vas neprijatelji jednostavno pregaziti. I dok se *Action* (borba po nivoima) može igrati najviše udvoje, u ostalim načinima borbe, kao što sam i ranije spomenuo, može sudjelovati do 6 igrača. Znači, treba vam adapter za 4 joysticka, a dva igrača će igrati preko tipkovnice. Ako ga nemate, onda će ih odjednom moći igrati najviše četvorica, ali i to izgleda prilično impresivno. Jedna od posebnosti *Strangersa* je izvrsno digitaliziran govor. Veći dio CD-a zauzimaju govorne sekvence. Uz uvodnu priču i kompletne upute (20 stranica), čut ćete psovke i uvrede što vam ih upućuju protivnici, kao i hrpu bolnih uzvika, jauka i pobjedničkog cerekanja. Naravno, uz dobre zvučne efekte, dolazi i ugodna atmosferična glazba - pa mogu reći da je *Strangers* doista dobro ozvučen. S grafičke strane, manje zamjerke odnose se na nedovoljno detaljizirane likove, no to uopće ne smeta pri igranju. Pozadine su dobro nacrtane, a renderirane animacije i slike prije svakog nivoa su za svaku pohvalu. Likovi su taman dovoljno šareni da se vaš borac jasno ističe, a kad jednom sretnete nekog neprijatelja, poslije ćete ga lako prepoznavati po izgledu, ali i po načinu borbe. Svaki vaš protivnik je poseban borac, s posebnim načinom borbe i nivoom inteligencije. Izgledom ih ima svakakvih, od običnih huligana i divljih djevojaka do odbjeglih kažnjenika i ludih motorista, a ponašanje im je sasvim u skladu s izgledom.



Razbijanje zubiju i drobljenje kostiju će vas lijepo odmoriti nakon napornog dana u školi.

ZANIMLJIVOST

Na CD-u s igrom dolaze i kompletne upute na desetak jezika koje možete pročitai ili poslušati izgovorene najljepšim engleskim naglaskom. Ovo su prve upute izvedene digitaliziranim govorom na *Amigi*.



Animacije pokreta svih likova u *Strangersu* napravljene su vrlo glatko, a do usporavanja igre ne dolazi ni kod igranja šestorice na "neproširenoj" A1200.

Završne ovacije

Strangers bi zbog svoje igrivosti postao veliki hit čak i da mu je grafiku rukom crtao trogodišnji dječarac, a glazbu sklapao drogirani raver. Jednom kad sjednete za ekran, u čudu ćete gledati kako kraj vas protječe vrijeme, a prijateljima raste brada. Ovo će zacijelo biti igra koja će obilježiti ovogodišnju produkciju Amiginih igara, stoga je preporučujem!

Strangers
Vulcan Software

Igrano na:	**A1200, 6MB, HD, CD**
Grafika:	**84%**
Zvuk:	**88%**
Igrivost:	**95%**
Min. konf.:	**A1200, 2MB, HD, CD**
Druge platforme:	**N/A**
UKUPNO:	**92%**

Ništa od M2!

U jednom od prijašnjih *Tech Reporta* najavili smo skori dolazak nove 64 bitne konzole kodnog imena *M2*. Zaboravite na nju! Glavni je financijer *Matsushita Electronics* iz Japana, poznatiji pod imenom *Panasonic*, proučivši tržište, zaključio da bi izbacivanje nove konzole bio financijski gubitak, između *PSX-a* i *N64* gotovo je nemoguće izboriti se za dio tržišnog kolača. Naravno, tako velikoj tvrtki gubitak od stotinjak milijuna dolara ne znači mnogo, no najviše će izgubiti potencijalne kompanije koje se bave razvojem igrica. Japanski je softverski tim *Warp* mnogo uložio u opsežnu 3D avanturu *D2*, a sada im jedino preostaje prebaciti igru na neku drugu platformu i barem tako umanjiti gubitke!



MD u nebesa

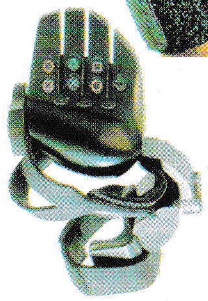
Još niste kupili minidisc? Onda je novi *Sharpov* proizvod baš za vas. Na tržištu je njihov novi sustav sastavljen od minilinije sa MD-om i notebook PC-a (iako će poslužiti i svaki PC s PCMCIA ulazom). Ovom ćete opremom moći skidati stvari sa satelita i Interneta u digitalnom formatu a uz minimalnu naknadu. U kompletu je i softver za obradu zvuka te sada svojim omiljenim pjesmama možete promijeniti onaj dio koji vas "baš živcira". Recimo štogod i o liniji. Kasetofona nema, ali je tu CD changer i izravna optička veza s MD komponentom, što omogućuje presnimavanje s CD-a na MD bez *IKAKVOG* gubitka u kvaliteti. 100 W izlazne snage jamči duboke basove, a 3D *Surround* će podariti vašim igricama i filmovima novu svježinu. Još uvijek ne možete nabaviti ovu ljepotu kod nas, a vjerojatno nećete nikad ni moći, no ako vas baš zanima - u *Japanu* bi vas olakšali za 8000 kn.



Nintendo Powerglove? NE! The Glove!

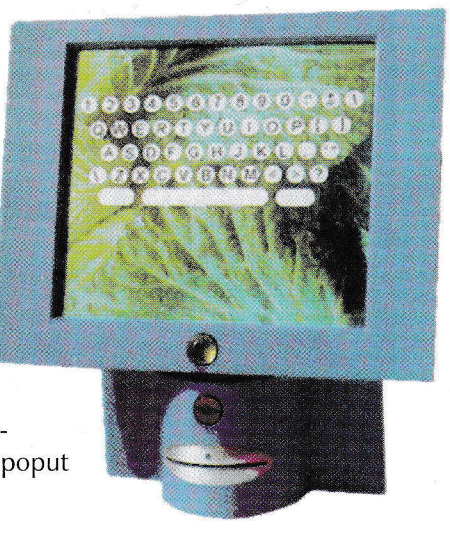
Tvrtkica *Reality Quest*, čine je nadobudni elektrotehničari, izbacila je novi kontroler za sve vrste igara (čitaj, tučnjava) u obliku rukavice. Zasad postoji model samo za dešnjake. Nataknete li ovo čudo na ruku, svaki će prst biti zadužen za jedan gumb kojim kontrolirate isprogramiranu funkciju. Nažalost, rukavica bilježi samo *x/y* kretanje ruke, tako da profesionalna uporaba pada u vodu. No, navodno, su šore pomoću ove rukavice nezaboravne, a *comboi* nikad lakši. Analogni senzori čine je dobrim izborom i za trke i za simulacije, osim što, možda, malo umanjuju realnost igre. Cijena bez poštanskih troškova do Amerike: 550 kn.





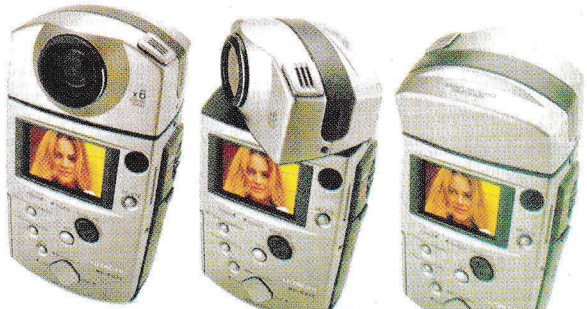
NC - dijete budućnosti

Nedavno se velika buka digla oko *Network Computera*, PC-a 21. stoljeća, stroja bez hard diska koja bi sve podatke primao putem munjevitih Internet veza. Doduše, ovo čudo nije još zaživjelo, ali neka vas to ne priječi proučiti više nego zanimljivu studiju o tome kako će *NC* izgledati. Prototipove su stvorili studenti iz *Manchestera*. Posebno je dojmljiv uređaj bez tipkovnice, tj. tipkovnice poput *Touchscreena*.



MP-EGA1 digitalna video kamera.

Digitalni je video (DV) vrlo zanimljiva stvar, pogotovo bez hardvera šesteroznamenkaste cijene (jedna manje-više, zavisno od valute). *JVC* je izbacio na tržište DV kamere. Iako podatke spremaju u digitalnom obliku, to čine na traku pa tako ne iskorištavaju sve prednosti digitalnog formata (traku treba premotavati, itd). *Sharp* je uočio priliku za komercijalni uspjeh i izbacio prokleto skupu i nevjerojatno zabavnu srebrnu igračkicu... ovaj kamericu. Digitalnu. Stvar je veličine ovećeg dlana, a teži 600-tinjak grama. Video snima na posebnu karticu kapaciteta 260 MB, na što stane 20 minuta videa MPEG-1 formata i pripadajući zvuk. Osim snimanja, video kamericu možete koristiti i za snimanje fotografija, kojih će u standardnu rezoluciju kartice od 704x480 na disk stati oko 1000. Dosta, zar ne? Uza sve to, kameru možete koristiti i za četverosatno snimanje mono zvuka začuđujuće kvalitete. Joj, skoro zaboravih na cijenu. 25000 kn iliti čisto solidan rabljeni automobil.



Samo za ribiče!

Svi ste čuli za nekoć, a i sad, vrlo popularne "portabl" igrice tipa *gameboy*. Stiže još jedna, a u njoj glumite ribiča. Sve bi to bilo mlako kad igrica ne bi izgledala onako kako izgleda, kao drška ribičkog štapa s rolom na kojoj je legenda, gdje se vidi koji mamci odgovaraju kojoj ribi. Za igranje će vam, kad se razmašete, trebati dosta prostora, baš kao i pravim ribičima. Udicu treba zabaciti, strpljivo čekati dok riba zagrize, a onda divljački povući. Postoji mogućnost biranja lokacija, bit će mnogo mamaca, još više ribe, a šlag na kraju je prekrasna grafika na crnobijelom LCD-u. Što težu ribu pokušate izvući, to će teže biti namotati rolu. Ovo vrlo zabavno i adiktivno čudo dobit ćete za 300 kn (samo), dakako, kad dođe u Hrvatsku.



Probijte zid surround zvuka

Pred nama je još jedna nadogradnja stereo TV/računalnog sustava sa stereo zvuka na *surround*. Pozor, da biste dobili *Dolby Pro Logic surround* zvuk, nije vam potrebna posebna zvučna kartica, nego samo čip koji dekodira stražnje kanale i srednji iz konvencionalnog sterea. *Philips*, dakle, za 2300 kn nudi centralni zvučnik s integriranim pojačalom i dekoderom te dva dodatna satelitska zvučnika za stražnji kanal pretpostavivši da već imate stereo opremu. Kako ovaj sustav malo grca u nižim tonovima, dodan je izlaz za aktivni *subwoofer* (aktivni znači da ima sam svoje pojačalo.) Što se tiče igrica sa *surround* zvukom, poboljšanje je više nego očito. Istestirali smo nebeski zvuk na *Wipeout XL*, ugođaj je bio nevjerojatan.



Star Wars sekcija



Predstavljamo vam sobni *Star Wars* alarm. Fanovi znaju za *storm troopere*, momke u bijelim sjajnim oklopima iz *Star Wars* trilogije, beznačajne negativce kojih je mnogo, ali su svi jednaki... Uglavnom, dobit ćete jednog takvog u prirodnoj veličini i pištoljčinu *Han Solo* tipa (samo što je manji, plastični i ružičast) koji na sebi nosi detektor kretanja čiji je domet oko 4 metra. Čemu služi? Njime gađate bijelog diva koji, ako ga pogodite, uzvraća vatrom ili umire, ili... Jedina je zamjerka ovom čudu njegova nepokretnost! Iako nije neka zanimacija za hiperaktivnog petogodišnjaka, barem će vas na vrijeme obavijestiti bude li netko nepozvan čeprkao po vašoj mašineriji.

TECH REPORT

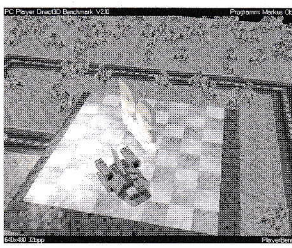
Patrik.Pencinger@zg.tel.hr

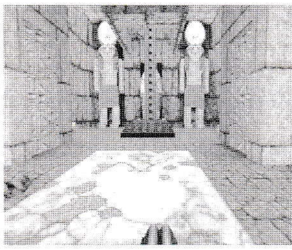
Veliki usporedni test video kartica

U svijetu računala se sve češće susrećemo s pojmom 3D. Pogotovo u posljednje vrijeme, kad su sve popularnije ubrzivačke kartice koje donose pravi 3D u visokoj rezoluciji s kompleksnim objektima u 16-bitnoj ili 24-bitnoj boji. Došlo je vrijeme da se i mi pozabavimo 3D karticama. Nadamo se da će vam ovaj tekst biti koristan vodič za božićnu kupovinu, zato smo na tjedan dana zatvorili Patrika Pencingera *u sobu s računalom, dali mu 6 kartica i Quake CD te mu svaki dan uredno tutnuli pizzu ispod vratiju. Nakon tjedan dana, on je nama istim putem tutnuo disketu s ovim tekstom i otada više nismo ništa čuli o njemu.*

Kako smo testirali

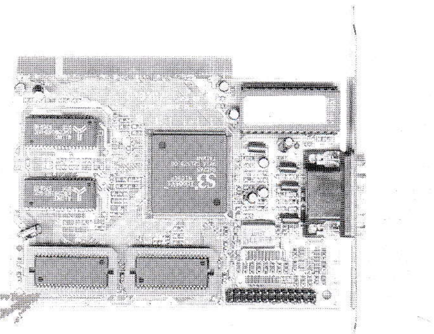
Pošto znamo da vas najviše zanimaju igrice, tako smo i koncipirali test. Prvi dio izvršen je na dobro vam poznatom *Quakeu*. Test je jednostavno pokrenuti (u *QuakeOS* upišite: TIMEDEMO DEMO2) pa možete i sami isprobati performanse vaše grafičke kartice. Za *Diamond Monster 3D* karticu koristili smo *GLQuake*. Dobiven rezultat je u broju slika po sekundi koju Quake engine uspije iscrtati tj. *FPS* (Frames Per Second). Drugi dio testa temeljili smo na *PC Player D3D Benchmark* testu. Kartice smo testirali na Pentiumu 200 MMX sa 32 MB memorije. Matična ploča je koristila HX chipset i 256 KB cachea. Testiranje je izvršeno s isključenim bilinearnim i trilinearnim filtriranjem tekstura i bez magle zato što *S3 Trio64 V+*, koji posjeduje većina igrača , ne podržava ove 3D funkcije.





Kako smo kartice testirali pred sam svršetak broja, ograničeni vremenom i prostorom u časopisu, predstavljamo vam ih samo šest. *Matrox Mistique* i *S3 Trio 64V+* već su se udomaćile kod mnogih čitatelja, *Matrox Millenium II* i *Diamond Monster 3D* spadaju u sam vrh ponude, svaka u svojem području, *STB Nitro 3D* i *ATI 3D Rage Pro* predstavljaju višu srednju klasu na granici 3D igranja i profesionalnosti.

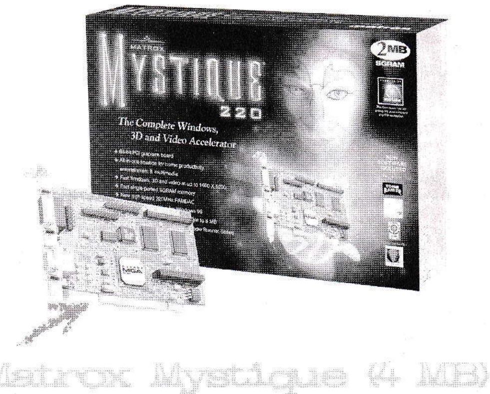
Kao predstavnik *low-end* tržišta, tu je kartica utemeljena na *S3 Trio 64V+* čipu sa 2 MB grafičke memorije. Vjerujem da je mnogi posjeduju jer daje vrlo mnogo za uložene novce. U srednjoj smo klasi sukobili *Matrox Mystique* (4 MB RAM, RAMDAC na 170 MHz, kombinirani 2D/3D ubrzivač), *STB Nitro 3D* i *ATI 3D Rage Pro* (4 MB RAM, kombinirani 2D/3D ubrzivač). Nadalje, isprobali smo i karticu koja u biti **NIJE** video kartica, već *3D upgrade* na postojeću karticu - *Diamond Monster 3D* utemeljen na proslavljenom *3Dfx Voodoo* grafičkom čipu. *Diamondica* standardno dolazi sa 4 MB memorije (2 MB za teksture i 2 MB za *Z-buffer* koji ubrzava iscrtavanje objekata tako da ne iscrtava sakrivene plohe). I naposljetku, dočepali smo se i *Matrox Millenium II* kartice, koja se, vjerojatno, neće naći u računalu običnog igrača zbog svoje profesionalne namjene/cijene/performansi, no uključili smo je u test da bismo ujednačili odnose snaga. Pošto je *Diamond Monster 3D* dodatna video kartica, na testu smo je koristili u sprezi s ostalim karticama. Dobiveni rezultati su istovjetni. Zanimljivo je znati da su *Matroxica* i *Diamondica* te *Nitro 3D* i *Diamondica* odbijale raditi zajedno sve dok *Matroxici* i *Nitrou* nismo softverski isključili 3D ubrzanje. *Diamond* karticu smo dodatno ubrzali *overclockavši* je sa **50** MHz na **57** MHz.



S3 TRIO 64 V+ (2MB)

Kako je bilo nekad

Ovo je jedina kartica koja nema 3D ubrzanje, a u test smo je uključili zato što je to zapravo najraširenija kartica u svijetu i nalazi se u većini hrvatskih konfiguracija. *S3* u posljednje vrijeme pomalo kaska u brzini za konkurencijom. Nemojte me krivo shvatiti, ovo ni u kom slučaju nije loša kartica. Za vrlo malo novca, čak ispod 200 kn, dobijate sasvim pristojnu *entry level* karticu pristojnih mogućnosti s iznimno dobrom hardverskom *MPEG* reprodukcijom videa. Svojedobno su *DirectX* driveri radili velike probleme sa *S3* karticom pa ako i vi imate problema, jednostavno sa www.s3.com skinite noviju inačicu drivera i sve će biti OK. *S3* karticu vam preporučujemo ako prvi put kupujete PC i u stisci ste s novcem jer 100-200 maraka, koliko je razlika do *Matrox Mystiquea,* katkad znači itekako mnogo (modem i zvučnu karticu)

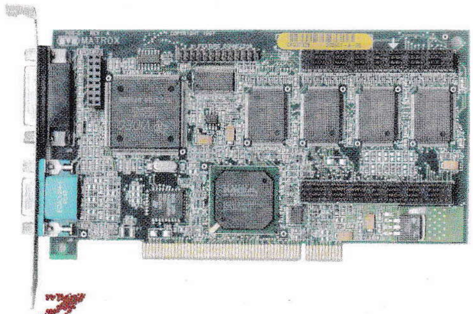


Matrox Mystique (4 MB)

Matrox Mistake?

Ovaj u nas osobito popularni 3D ubrzivač naći ćete kod mnogih igrača. Za cijenu od 900-1000 kn nudi nevjerojatno brzu 2D grafiku te pristojno 3D ubrzanje. Karticu je moguće proširivati do 8 MB, no 4MB će vam dostajati za *1024x768* u 32-bitnoj boji (ovih posljednjih osam bita služi za miješanje video signala). Naslovi poput *Tomb Raidera, Moto Racera, Formule 1, Wipeouta XL* (od kojih su dva potonja radena isključivo za 3D kartice) uvode vas u 3D svijet pružajući sasvim novi doživljaj (to se posebno odnosi na *Tomb Raider* koji izgleda nekoliko puta bolje). Najveća mana *Matroxice* je što ne podržava bilinearno filtriranje, mipmapping i efekt magle. Najiskrenije vam savjetujemo ovu karticu, posebno verziju sa 220 MHz DAC-om i 4 MB RAMA! Sve u svemu, odlično 2D/3D all-in-one rješenje i vjerojatno hrvatski *best buy* na polju 2D/3D grafike. Full-screen *AVI* filmovi se na njoj vrte iznimno glatko pa smo iz

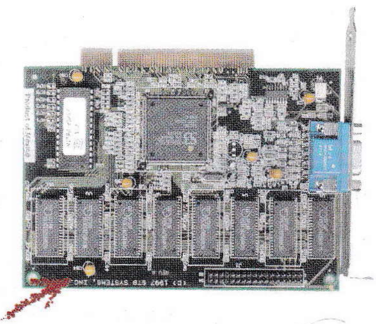
čiste obijesti pustili četiri *AVI-ja* istodobno, dva sa hard diska, jedan sa IDE CD ROM-a i jedan sa SCSI CD ROM-a. Nećete vjerovati, ali sva su četiri išla glatko bez preskakanja!!! Na žalost, *Mystique* je, za razliku od 2D grafike gdje briljira, pomalo razočarao na polju 3D grafike pa je to vjerojatno razlog zašto su zlobni komentatori u stranim tiskovinama ovoj kartici promijenili ime u *Matrox Mistake*.



Matrox Millenium II

Profesionalci navalite

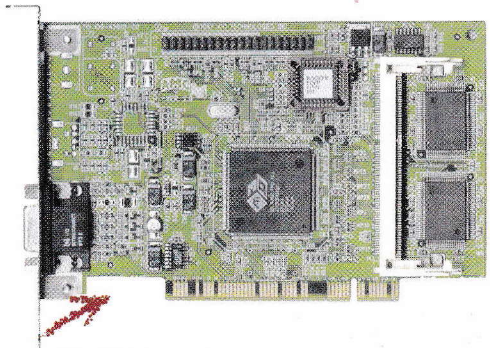
Ovo je dugo očekivani novitet na grafičkom tržištu. Prvenstvena namijena ove kartice je profesionalna uporaba jer sa svojih 4 MB WRAM-a (u osnovnoj verziji) omogućuje astronomske rezolucije od *1800x1440* (*3600x2880* virtualni desktop) s neočekivano velikim osvježavanjem ekrana u, dakako, 24-bitnoj boji. Novi *MGA-2164 W* grafički procesor posjeduje snažnije *3D gouraud* sjenčanje te *korekciju teksture* potrebnu u mnogim vizualizacijskim programima (čitaj: igrama sa supergrafikom). Svojom nadogradivošću do 16 MB RAM-a jamčit će dovoljno snage i za najzahtjevnije dizajnere, DTP primjene, inženjere i sl. Za razliku od *Milleniuma*, u dvojku su ugrađene i neke funkcije koje se koriste kod hardverskog ubrzanja igara tako da ni igrači neće izvisiti, a u nekim je slučajevima čak brža i od *Mistiquea*, kartice posebno stvorene za kućnu uporabu tj. igranje. To se najviše očituje u *gouraud* sjenčanju i efektu magle. Iako nešto skuplja, ova *Matrox* kartica je najbolji izbor za profesionalce. Kada bismo birali idealnu igraču konfiguraciju, ubacili bismo je zajedno s *Diamond Monster 3D* karticom.



STB Nitro 3D (4MB)

Best Buy

Ovo je iznimno iskoristiva kartica temeljena na vrlo popularnom (po performansama i cijeni) *S3 ViRGE GX* čipu, daje skoro sve kao i *Diamond Monster 3D* osim, naravno, brzine. No, opet, tu je i njena prednost - dobijate 2D/3D ubrzivačku karticu po cijeni 3D only kartice. Za nešto slabije performanse u odnosu na *Millenium II*, ali i za daleko nižu cijenu najviše krivnje snosi vrsta memorije, u ovom slučaju za grafičke kartice spori *EDO RAM*. 4 MB pružit će vam dovoljne količine boje i rezolucije u "Windozama" te igranje s punim 16-bitnim Z-bufferom koji troši 2 MB te frame memorijom od još 2MB, sve to pri rezoluciji 640x480 ili nižoj (neke igre, primjerice GLQuake se mogu pokrenuti i u višim rezolucijama od 640x480, ali nauštrb Z-buffera tj. brzine). Kartica sadrži i hardverski ubrzanu reprodukciju videa i smatramo je savršenim izborom za entry level 3D. Osim toga, ova kartica nudi najviše za svoju cijenu te je tako osvojila i titulu Hackerovog *Best Buy* proizvoda



ATI 3D Rage Pro

Zlatna gornja sredina

ATI kartica je po mnogočemu slična *Nitru 3D*. Podržava sve standardne funkcije ubrzanja uključivo sa bilinearnim filtriranjem, MIP mappingom i maglom. Memorija je već standardnih 4 MB (nažalost, EDO RAM-a), a za 3D funkcije se brine *ATI 3D Rage Pro* čip. Vjerojatno će vam se teško biti odlučiti između *Nitroa* i Ragea. Naime, *Nitro* dolazi sa zanimljivim bundleom koji uključuje *Interstate 76* i *Merch Warrior 2 Mercenaries* u posebnim *native* verzijama optimiziranim za *Nitroov* chipset, dok *ATI-eva* kartica ima vrlo dobre drivere i dodatne programčiće. Povrh toga, *ATI* ima iznimno dobru podršku za hardversko ubrzanje videa pa nas je posebno razveselilo 400-tinjak megabajta *MPEG-2* videa na CD-u koje je *ATI* vrtio bez problema.

Kartica/Rezolucija	320x200	640x480
S3 Trio 64 64 v+	33,6	14,8
Matrox Mystique 4 MB	39,7	17,7
Matrox Millenium II 4MB	43,1	24
ATI 3D Rage Pro	40,1	20,5
STB Nitro 3D	40,2	21
Diamond Monster 3D (Quake GL)	Ne podržava rezoluciju!!!	43,9

Kartica/Rezolucija	640x480
S3 Trio 64 64 v+	10,1 (softv. emulacija, sve preko procesora)
Matrox Mystique 4 MB	17,7
Matrox Millenium II 4MB	22,3
ATI 3D Rage Pro	21,1
STB Nitro 3D	21,4
Diamond Monster 3D	32,3

Rječnik pojmova

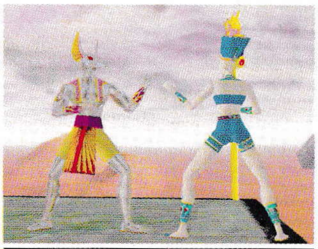
Mip-mapping
Postupak koji štedi memoriju kartice i ubrzava izvođenje. Trik je u tome da se teksture udaljenih objekata iscrtavaju u višoj rezoluciji. Isto tako, što je ploha bliže promatraču, smanjuje se i rezolucija same ljepljenje na plohu.

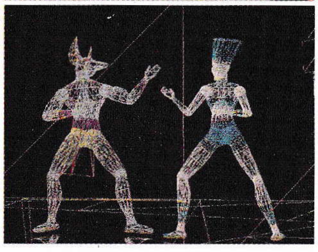
Alpha blending (prozirnost)
Efekt prozirnosti omogućuje oponašanje nekih atmosferskih uvjeta. Zahvaljujući alpha blendingu, Quake 2 i Hexen 2 imaju savršene efekte vode, stakla, dima itd.

Bilinear&trilinear filtering
Bilinearno filtriranje izračunava vrijednost svakog piksela na ekranu interpoliravši vrijednosti četiriju točaka koje ga okružuju. Ova je funkcija zaslužna za potpuno uklanjanje pikseliziranosti kad se približite zidu - umjesto kockica dobijate fiiiiino iznijansiranu plohu. Trilinearno filtriranje je dvaput primijenjeno bilinearno.

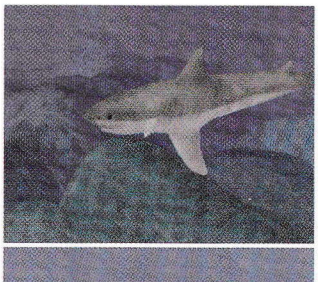
Korekcija perspektive
Funkcija koja se brine da teksture izgledaju pravilno, bez obzira na perspektivu.

Fog
Efekt magle i mraka. Matrox Mistique ga nema i zato ga više ne volimo. Ali ni manje.



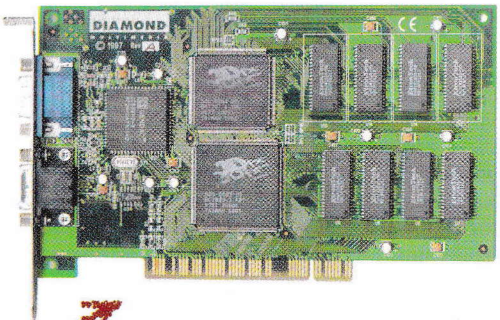


Ovaj demo koji dobijete uz *Diamondicu* zorno pokazuje snagu *3Dfx* čipova. 16-bitna paleta, super glatko zaglađiva-nje tekstura i refleksije – sve to u *30 FPS-a* pri 640x480. Ovo je samo jedan od pregršt demoa koje dobijete na CD-u sa driverima za *Diamondicu*.





***Grand Bleu*, još jedan od impresivnih demoa koji će vas ostaviti bez teksta**



Diamond Monster 3D

Playstation killer

Predstavljamo vam čudovište bez konkurencije i de facto svjetski standard za 3D igranje - karticu ili, da budemo precizniji, *Voodoo chipset* za kojim su Ameri totalno poš iziIi. *Voodoo* čipovi dolazi iz američkog poduzeća *3Dfx*. Rije; je o čipovima čija je snaga čudovišna, posebno razvijenim za igrice, pa ne treba čuditi što apsolutno svaki proizvođač igara koji iole drži do sebe podržava *Voodoo* bazirane kartice. I ne samo igara, primjerice *Lightwave 5.5* i *Caligari 3* već posjeduju *D3D* ubrzanje, dok ga *Kinetix* najavljuje za svoj *3D Studio Max 1.2 PR2*. Zapravo, ovo i nije video kartica, nego samo *3D upgrade*. Znači, uz *Diamondicu* morate već u računalu imati nekakvu 2D karticu (recimo *S3 Trio64 V+*) i onda pomoću priloženog kratkog *VGA* kabela spajate izlaz iz postojeće kartice kao ulaz u *Diamondicu*. Nakon toga se na **DRUGI** konektor na *Diamondici*, onaj za izlaz video signala, spaja monitor. To je ujedno najveći i jedini nedostatak kartice jer nepotrebno zauzima dodatni *PCI* utor u računalu, a morate i prtljati s kojekakvim prespajanjima kablova. No kada to riješite, a riješit ćete brzo, pripremite se za magiju bez premca. Jednostavno zaboravite da vam je ikad ikoja igrica trznula ili da ste razaznavali piksele na zidovima kad biste im se previše približili u *Quakeu*. Snagu kartice ćete najbolje vidjeti u *demo* programima koji u stvarnom vremenu rotiraju komplicirane *3D Studio* objekte sa detaljnim teksturama. Sam *Diamondov* uz karticu isporučuje program u kojem možete rotirati *Anubisa* (koji je, može se reći, postao maskota *3Dfx-a*), vrlo detaljno modeliranog i sa teksturom zrcala, tj. promjenjive odsjajne karte - efekt je zapanjujući.

Od svih *Voodoo* temeljenih kartica, *Diamondovo* rješenje je najbolje i najbrže upravo stoga što je riječ o posvećenoj 3D kartici, a ne o hibridnim 2D/3D rješenjima. Uvidjevši kakav je uspjeh *Diamond* požnjeo ovom karticom, i drugi proizvođači su brže-bolje požurili najaviti *Voodoo* temeljene kartice (primjerice, *Miro* čak najavljuje all-in-one rješenje bazirano oko *Voodoo* čipova). No tek će vam sline procuriti kažemo li vam za naslove najavljene do Božića, koji uopće neće biti igrivi bez kartica sa *Voodoo* chipsetom. Primjerice, *Tekken 2* i *TombRaider 2, Shadows of the Empire, Jedi Knight*. Ah da, jesam li spomenuo *Quake 2*, igru koja će redefinirati definirano? Već u Americi mnogi ljudi kupuju ovu karticu samo zbog *Quakea 2*. Jedno je u čitavoj priči sigurno - do Božića ćete preživjeti bez akceleriranog 3D-a, dalje ne.

3Dfx korporacija najavila je izlazak *3Dfx Voodoo 2* čipova na tržište negdje krajem prvog kvartala sljedeće godine. Nisu mnogo govorili o tome, sve se više-manje drži u tajnosti, no jedna je informacija ipak procurila u javnost: *Voodoo 2* će omogućiti igranje *GLQuakea* brzinom osvježavanja monitora - znači nekih 60-100 FPS-a!

Zaključak

Kao završni dio testa, htjeli smo dati subjektivni doživljaj. Zato smo igrali *(GL)Quake, Shadow Of The Empire DEMO, Wipeout XL, Hexen II, Moto Racer, Ignition, Turok 3Dfx DEMO te Test Drive 4 3Dfx*. Ubrzo je sve postalo jasno. Na *S3 Trio* utemeljenim karticama su se ove igre jedva vukle (u visokoj rezi) na 10-15 *FPSa*. Istina, neke igre su na *Matroxici* išle iznenađujuće glatko (*Moto Racer, Wipeout XL*), dok druge odbijaju ubrzati na zajamčenih 30 FPS-a! *STB Nitro 3D* i *Ati Rage 3D* posjeduju puno više hardverski ubrzanih funkcija od *Mystiquea*, no ipak pomalo kaskaju u brzini izvođenja. Razlog tome vjerojatno leži u sporijem *EDO RAM-u* negoli je *Matroxovo* super brzi (i skuplji) *SD RAM*. *Millenium* je igre pisane za nj vrtio munjevito, ostale ne. Na *3dfx-u* (tj. Diamondu) sve radi savršeno. Ipak, posljednji udarac konkurenciji zadao je *Carmageddon*, igra čiju tvrdoglavost da se pokrene glatko u visokoj rezoluciji nije mogao razbiti ni *Pentium Pro*, a polomila je zube mnogim konfiguracijama i svi su je na kraju igrali u niskoj rezi. Zanima vas rezultat na *Diamondici*? 25-30 FPS-a. Kraj priče. I još nešto... Ako vam prijatelj ponudi besplatnu demonstraciju *Diamond* kartice, **nemojte pristati** ako nemate love u kasici prasici. *Voodoo* magija je toliko jaka da vas više ne pušta, morate joj se potpuno prepustiti.









Za pretpostaviti je da će čitav svijet poludjeti za *3Dfx* karticama kada se konačno pojavi *Quake 2*. Inače, na ovim slikama možete vidjeti originalni *Quake* sa svojih jadnih 256 boja, tmurnom paletom, kockastim teksturama i jadnim frame rateom. No sa *3Dfx* karticom, *GLQuake* se pretvara u ljepotana sa glatkim izvođenjem u 800x600, 16-bitnim sjenčanjem i zaglađivanjem kockastih tekstura (to se najbolje vidi na neprijateljima). I na kraju, posljednje dvije slike su iz *Quakea 2* kojeg očekujemo s nestrpljenjem. Naravno, *Quake 2* u *3Dfx* verziji.

57.6 K modemi

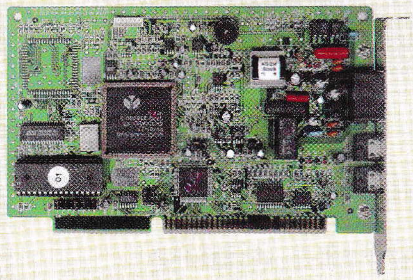
Modemi... Taman što je grupa znanstvenika utvrdila da se putem telefonskih linija ne može progurati više od 2-3 KB po sekundi, uslijedila je još jedna smjena generacija. Ovaj put tehnologija raste za čitavih 24 000 bps-a. Mučite li još uvijek muku sa 14400? **Patrik Pencinger** *zadovoljno surfa na valovima najnovije tehnologije.*

Na test smo dobili dva 57.*6k* modema nerazvikane, no vrlo kvalitetne kompanije *SpeedCom*. Kako ih zapravo u Hrvatskoj još ne možete nigdje spojiti, odlučili smo ih spojiti na dvije lokacije u Zagrebu, udaljene desetak kilometara, od kojih jedna ima, a druga nema digitalnu centralu. Znači, prosječna kvaliteta veze, kakvu možete očekivati pri normalnom radu s BBS-ovima i Internetom. Test je sadržavao dva dijela. U prvom smo prenosili datoteku duljine 1 MB (RAR datoteka zapakirana maksimalnom kompresijom). Koristili smo priloženi komunikacijski program *Bitware*. Za prijenos je bila potrebna 191 sekunda iliti 3 min i 11 sek. Prosječna je brzina prijenosa iznosila 5.36 KB/s. Ovakvu brzinu prijenosa možete očekivati od lokalnih BBS-ova, ali i od Interneta ako 56k tehnologija zaživi u hrvatskim internetskim vodama. Sasvim pristojna brzina za više nego brzo surfanje Internetom, pa čak i za skidanje 10 i više megabajtnih datoteka, koliki su danas demoi igara.

Nekako nam se na prvi pogled više svidio eksterni modem. Ponešto zbog mogućnosti njegova testiranja bez otvaranja kućišta, a ponešto zbog većeg povjerenja i osjećaja kontrole. Nakon pomnog pregledavanja, razgledavanja i pametovanja zaključismo: modem je već standardnog dizajna, sačinjen od dosadne (ali kvalitetne) plastike. Na prednjoj mu se ploči ponosno ističe pločica s oznakom 56000 bps (hmm, na kutiji uredno piše 57600 bps) i nazivom tvrtke. Od neobičnih rupa, tu su ulaz za mikrofon i vanjski zvučnik(e), a i voice funkcija je tu i fino radi. Već standardni set lampica razveselit će vas tijekom dugotrajnih downloada i razbiti dosadu. Samo se pobrinite da ona RD (Receive Data) stalno svijetli.

Mali izvana

Na red je došao i mali interni modem. Vraga mali. Nemalo smo se začudili kad smo iz kutije izvadili modem skoro dvostruko veći od *GVC-ove* 33,600-tke. Glavno mjesto na njem zauzima najnoviji *Rockwellov* čip. Da, nemojte se zabuniti pa zvučnike i mikrofon uštekati u nj umjesto zvučnu karticu. Dobra je stvar ta voice opcija, pogotovo ojačana digitalnom automatskom sekretaricom. Kod oba modema zamjerka je nepostojanje mogućnosti simultanog razgovaranja i pričanja preko jedne telefonske linije. Naravno, iako ova opcija gotovo spada u znanastvenu fantastiku, ipak

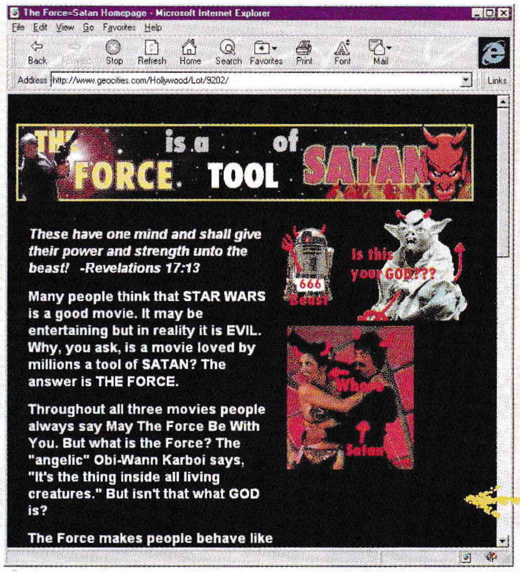


bismo je rado vidjeli, pogotovo stoga jer je neki modemi već posjeduju.

X2 vs k56 flex

Nažalost, ove modeme nećete zasad moći koristiti na ultrabrzom eksperimentalnom *HPT-ovom* ulazu na Internet. Naime, oni podržavaju *U.S. Roboticsovu* tehnologiju X2, dok ovi naši modemi *Rockvellov k56 flex*, koja je prihvaćena od više proizvođača i ima velik potencijal da postane svjetski standard, ali vjerojatno ne i kod nas, poglavito zbog HPT-ovog izbora koji je tehnički bolji, ali i nešto skuplji. Ovi modemi jesu svojevrsno ulaganje u budućnost, nude najviše moguće performanse uz vrlo povoljnu cijenu.





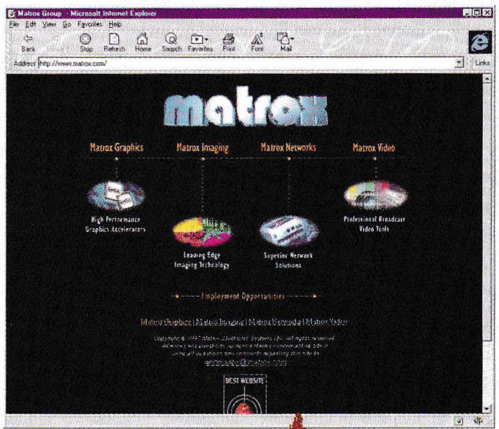
Stranica mjeseca...Stranica mjeseca...Stranica mjeseca...

www.geocities.com/Hollywood/lot/9202

Sila=Vrag

Pogledavši trilogiju *Ratovi zvijezda*, nitko vas više ne može uvjeriti da to nisu dobri filmovi. Oni jesu zabavni, ali pripazite, oni su i zli! Zašto je, pitate se, film omiljen od miliona ljudi zapravo oruđe satane? Tko je kriv? *Sila*! Ona tjera ljude na čudno ponašanje pa tako oni, primjerice, kupuju raznorazne gluposti sa *SW* obilježjima, bacajući tako tisuće kuna/maraka/dolara, a neki, još teži slučajevi, u svàki *Tech Report* stave nešto vezano za *Ratove zvijezda*. Ipak, opširno tumačenje ovog vjerovanja, pročitajte na gorenavedenoj adresi strepeći od *Sile*...

Stranica mjeseca...Stranica mjeseca...Stranica mjeseca...



www.culinary.com

Elektronska kuharska Biblija

Tko kaže da domaćice i kuharice nemaju što tražiti na Internetu? Doduše, trebaju znati engleski (ili barem imati opsežan rječnik), imati vezu na Net i ovaj URL. Na raspolaganju su vam lokalni recepti, linkovi na druge baze podataka vezanih uz uživanje u jelu, chat, pristup na vezane news grupe. Velika novost uvedena tijekom nedavne kompletne obnove sitea je mogućnost pretraživanja baze podataka po ključnoj riječi, tako npr. napišete chocolate i search engine vam izbaci sva jela u kojima ima čokolade. Možda jedini search engine konkurentan Altavisti, bar sadržajem.



www.matrox.com

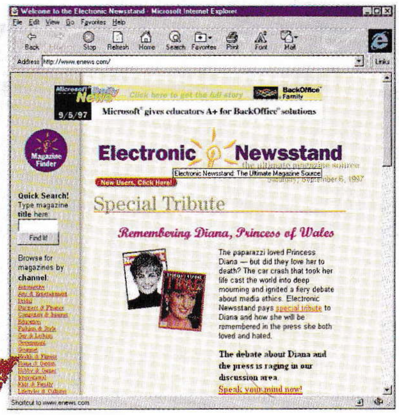
Matrox Group

Predstavljamo vam WWW stranice jedne od najpoznatijih i najboljih tvrtki u izradi grafičkih kartica. Među čitateljstvom, a i u redakciji, najraširenija je Matrox Mistique kartica. Zanimat će vas da joj je upravo izašla nova inačica sa RAMDACom na 220 MHz koja zato i nosi oznaku MM 220. Mnoge će zanimati i nova iznimna Millenium II kartica s podrškom za D3D i OpenGL! Novost je i izbacivanje PAL inačice video kartice Rainbow Runner. Sve informacije o tome, kao i o igricama koje Mistique podržava i koje će podržavati u budućnosti, možete naći na ovom zaista iznimnom siteu koji je nagrađen za najbolji dizajn na cijelom Webu!

www.enews.com

The Electronic NewsStand (Elektronski kiosk)

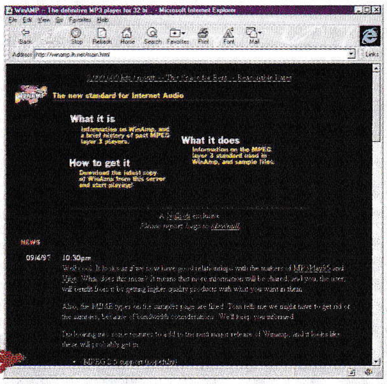
Pred nama je jedan od najboljih elektronskih zabavnih časopisa tipa Glorija, Mila. Donosi nešto žutih vijesti, dosta intervjua te mnogo vjerodostojnih i zanimljivih informacija. Baza podataka o člancima i slikama se neprestano puni, a ako vas zanima nešto iz prošlosti, a tiče se slavnih, i u tu bazu možete posegnuti. Postoji čak i pretraživač. Ako vam se ne navraća često na site, možete se upisati u mailing listu, gdje ćete biti oštećeni za slikovni materijal, ali ćete najsvježije informacije dobivati čim budu napisane!



www.winamp.lh.net

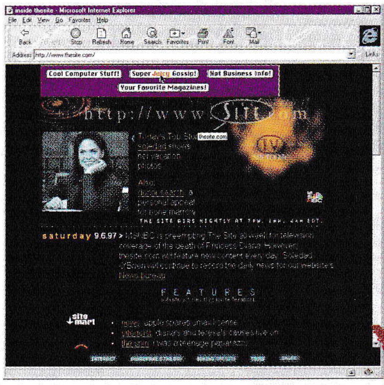
Nullsoft Winamp

Kladim se da su mnogi vas čuli za MPEG3 standard glazbene kompresije. On dopušta CD kvalitetu pri kompresiji od nekih 11-12:1. Tako možete svoje CD-e ili kasete backupirati na hard disk, potom eventualno na CD, a ako posjedujete zvučnu karticu moći ćete ih svirati izravno s računala! Napominjemo da je skidanje ovako zapakirane glazbe s Neta povreda autorskih prava glazbenika te je preporučujemo samo za backup vlastitih nosača glazbe. Bilo kako bilo, ovo je najkvalitetniji player za MPEG3. Posjeduje grafički analizator ili osciloskop u realnom vremenu, equalizer, vlastiti editor liste sviranja, prekrasnu grafiku, najmanje zaposlenje CPU-a, a k tome je još i freeware! Glavni programer ovog genijalnog programčića je naše gore list, Tomislav Uzelac, student na FER-u.



www.thesite.com

D SAJT

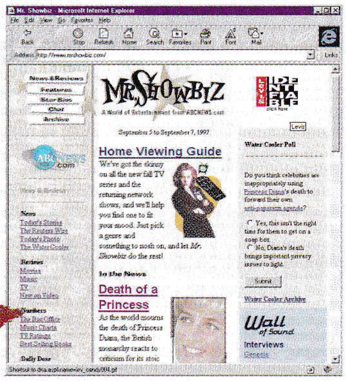


Još jedan u nizu informativnih siteova. Od ostalih iskače jedinstvenim dizajnom. Informacije su nešto više usmjerene prema TV programima, posebno satelitskim. Posebnu poslasticu čine najnovije vijesti iz svijeta računala, kao i intervjui s vodećima u struci...

www.MrShowbiz.com

Show Business na dlanu

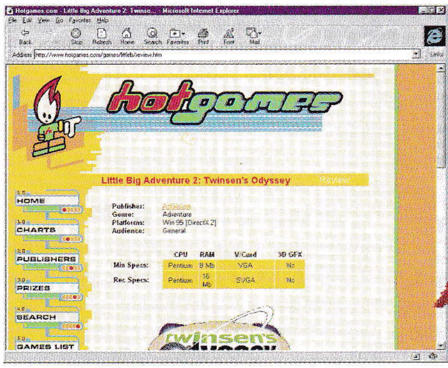
Već legendarni site koji obrađuje sve što se događa u *Showbizu*. Posebna zanimljivost je postojanje *0 day* slika i tekstova, što znači da ćete ih ovdje pročitati prije nego u nekom časopisu. Obrađuju se teme vezane uz nove kinofilmove, nove spotove, no isto tako možete dobiti i podatke o životu ljudi iz svijeta slavnih...



www.hotgames.com

Slično hotdogu...

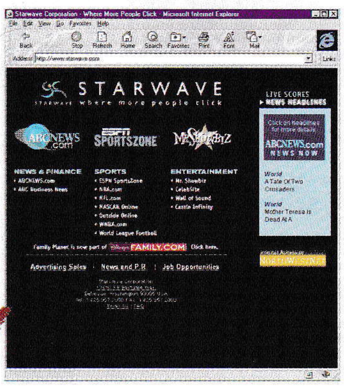
Još jedan server posvećen igrama. Na njemu nećete naći ništa pametnije nego na nekakvom drugom Happypuppy klonu. Jedino po čemu iskače je grafičko uređenje stranica. Simpatične i žive boje uljepšat će tmurne jesenje dane...



www.starwave.com

Celebs, zvijezde i ostali holivudaši...

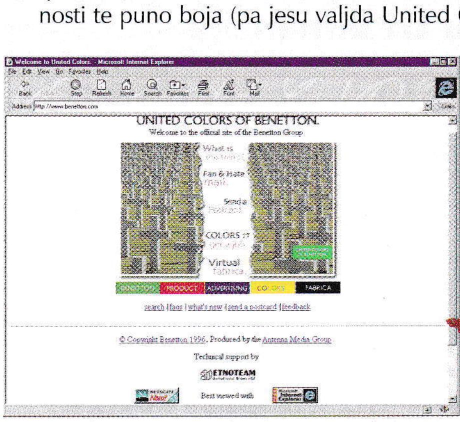
Zamišljen kao centar za potragu informacija o slavnima. Praktičan dizajn i dosta kvalitetni linkovi. Kao i svi slični visokobudžetni sitovi trpi od prenatrpanosti reklamama. Ipak ako pratite život slavnih, ovo je mjesto koje na Webu morate posjetiti!



www.benetton.com

United Colors Of...

Mislili ste da Benetton proizvodi samo odjeću? A, ne, tu su još i sponzorstva Formule 1, reklame na razmeđi neukusa i genijalnosti te puno boja (pa jesu valjda United Colors of Benetton?) Njihov URL predstavlja polaznu točku gdje ćete moći dobiti sve informacije o svakom ogranku tvrtke velikog modnog talijanskog magnata Benettona.



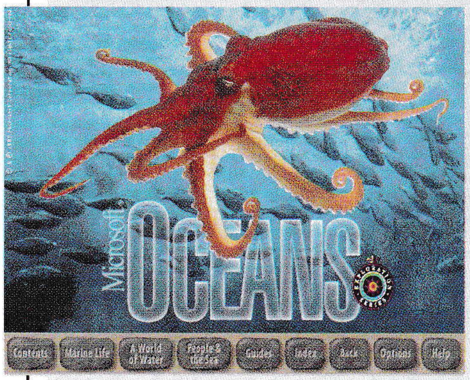
Internet Izbor
Patrik.Pencinger@zg.tel.hr

CD MJESECA

Microsoft: Oceans

Microsoft

Tajanstveni svijet dubina

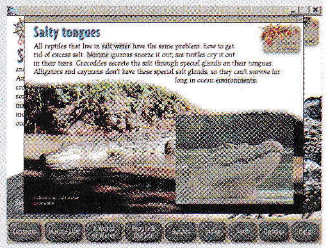


U prošlom broju *Hackera* predstavili smo *Microsoftov Svijet zrakoplova*, a za ovaj broj izdvojili smo *Oceans* - tajanstveni svijet dubina. Ovaj CD vas uvodi u čudesan svijet vodenih bića i ljudi koji su istraživali podmorja. U morska istraživanje krećete na nekoliko načina. Ako ne znate od kuda biste krenuli, izaberite *Guides*. Šest nacrtanih vodiča povest će vas različitim morskim putovima. Oni koji imaju više istraživačkog duha poslužit će se vrpcom u dnu prozora - pomoću nje pozivate glavne dijelove programa tj. poglavlja. Prvo poglavlje, *Morski život*, sadrži opis i izgled riba i sličnih kreatura. Njima se pridružuju sisavci, reptili i ptice koje hranu pronalaze u moru. Morsko cvijeće, kao što su koralji, te školjkaši, rakovi i morske zvijezde ukrasit će vaš ekran brojnim zanimljivo opisanim detaljima i video zapisima. U drugom poglavlju, *Čovjek i more*, povest će vas putovima znanstvenih istraživanja podmorja. Povijesna istraživanja upoznat će vas sa nekoliko mitova i legendi i s nezaobilaznim gusarima. Svoje mjesto pronašli su ovdje i brodovi i podmornice - na jednostavan ćete način saznati kako plove i kako se orijentiraju. Posljednje poglavlje, *Svijet vode*, upoznat će vas s vodenim pojavama kao što su tornada, valovi i plime. Vidjet ćete nekoliko vodopada, otoka i koraljnih reljefa. Mnogi ne znaju razlike između pojedinih oceana i mora pa podpoglavlje *Svjetski oceani* sadrži opis *Arktičkog* i *Indijskog* oceana i *Mediteranskog* mora uz napomene gdje ima podvodnih blaga (naravno, u *Mediteranskom* moru). Ovdje su mjesto našla i podvodna čudesa poput tropskih riba, kojih ima na stotine vrsta i boja. Na kraju, pomoću *Indexa* možete potražiti pojmove koji vas zanimaju. Uz program dobijate i screensaver sa 40 slika, ali da bi proradio, potreban je *Microsoft Scenes v2.0*.

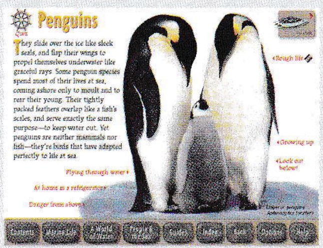
Nakon nekoliko sati testiranja ovog CD-a, osjećao sam se ugodno, vjerojatno zbog zvučne podloge valova i ptica. Jedina zamjerka koja bi se mogla uputiti CD-u je šturi opis pojmova (vjerojatno su ljudi iz *Microsofta* mislili da slike dovoljno govore). Program je rađen za nižu rezoluciju, tako da se morate ručno vratiti na nju, što je jedan manji minus. Kupnjom CD-a uključujete se u doniranje *organizacije World Wide Fund For Nature*, zaštita životinja i njihovih nastambi. Ako ste prijatelj mora i podmorja ili želite to postati, ovaj se CD-ROM mora naći na vašem stolu.

OS: *Win 3.1, Win 95*
Min. konfiguracija: *PC 486, 16 MB*
Ocjena: *80 %*
Cijena: 229
Turbo Hacker





Svako poglavlje se grana na tri podpoglavlja ukrašena crtežima i slikama, a pojedini pojmovi popraćeni su video zapisima iz životinjskog podmorskog svijeta.



U kratkim crtama saznajete o životu pingvina. Pomoću interaktivnog teksta povezujete se sa drugim pojmovima.

3D Atlas

Electronic Arts

Zemljopis u tri dimenzije

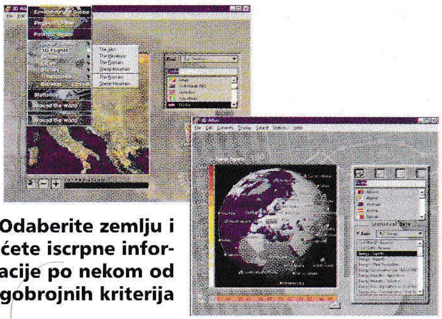


Jedan neobičan *Electronic Artsov* CD: *3D Atlas*. Što je tu čudno? Po čemu je on specifičan i vrijedan spomena? Postoji mnogo multimedijskih atlasa, ali je jedino ovaj 3D. Nije namijenjen detaljnim prikazima pojedinih regija, država, namijenjen je prvenstveno prezentaciji u turističkim i ostalim agencijama koje koriste i multimediju. Nekoliko slika pojedinih krajeva svih država svijeta zadovoljit će osnovne potrebe za prezentacijom neke države. Na CD-u je i podosta video zapisa, što u kombinaciji sa slikama daje lijep multimedijski prikaz. Podataka je dosta ali su oni vezani uglavnom za industriju, gospodarstvo, ekonomiju itd. Želite li uljepšati prikaz pojedine države, postoje i virtualni 3D prikazi. Ukratko: ovo je CD s impresivnim slikama, filmovima i tonskim zapisom. Nažalost, nije namijenjen studentima, ali će biti dragocjen turističkim agencijama, pa i našim - postoje i prekrasne slike iz Hrvatske te nešto video zapisa o Mediteranu.

OS: *Win 3x/95, DOS 5.0 ili viši*
Min. konfiguracija: *486SX/25 MHz, 8 MB*
Ocjena: *80 %*
Cijena: 429 kn
Turbo Hacker



CD sadrži mnoštvo slika, zvukova i animacija uz kojih vam produbljivanje znanja iz zemljopisa neće brzo dosaditi



Odaberite zemlju i dobit ćete iscrpne informacije po nekom od mnogobrojnih kriterija

The Way Things Work 2.0

DK Multimedia

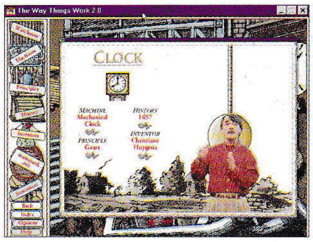
Kako što radi



Pomoću Machines ikone odaberite pojam i dobit ćete vrlo duhovito i slikovito objašnjenje.

Iz kuće DK Multimedija izišao je ovaj zanimljivi CD-ROM koji objašnjava kako što oko nas radi. Pisan je za one od osam godina, i naviše, ali sam pronašao i meni zanimljivih podataka. Poveća kutija, oslikana i ispisana sa svih strana, sadrži po pravilu *DK Multimedije* džepnu knjižicu *"Izumi"* i zgodni papirni omot u kojem je smješten CD ROM. Knjižica opisuje u najkraćim crtama mnoge inovacije. No, vratimo se CD-u. Program radi u nižoj rezoluciji, za čije je prebacivanje potrebno izvesti par akrobacija. Jaki stroj za ovakve programe nije potreban, zadovoljit će i minimalna multimedijska konfiguracija. Možda će vas početni ekran malo zbuniti zato što su slike crtane rukom i kojiput je teže razaznati što bi trebale predstavljati. Program je rađen s namjerom da se kroz humor i karikature objasne neka načela rada mehanike, tehnike i elektronike. Animirane navigacijske ikone na lijevoj strani ekrana poslužit će za odabir područja. Malo se teže snaći na radnom stolu jer sve izgleda pomalo pretrpano i nepregledno. Najlakše je krenuti pomoću ikone *Machines* i ondje po abecednom redu potražiti pojedini predmet. Na primjer, odaberete zrakoplov i dobit ćete opis osnovnih dijelova. Klikom na pojedine označene dijelove, dobit ćete detaljni ili animirani opis rada i to uz govorno pojašnjenje. Interaktivni tekst otvara prozorčić s opisom pojma ili vezom na iduću stranicu u kojoj se opet pojavljuje. Na početku poglavlja o pojedinoj napravi, pisac teksta i *ilustrator David Macaulay* predstavljeni maskotom mamuta objasnit će vam osnovna načela rada. Zapravo, ova maskota čeka vas na svim stranicama, njena karikatura ilustrira rad. Kako je navedeno na kutiji, CD sadrži 1000 ilustracija sa 300 animacija. Video zapisi su rađeni u *QuickTimeu* i animacijom opisuju rad uređaja. Registriravši se na ovaj proizvod, dobijate pravo ulaza na Web stranice na kojima možete pronaći razne inovacije za vaš dom. Želite li saznati kako što radi, od sata do satelita i grijalice za vodu, i usto se dobro zabaviti, preporučujemo ovaj CD.

OS: *Win 3.1, Win 95*
Min. konfiguracija: *PC 486, 8 MB*
Ocjena: *80 %*
Cijena: 490
Algoritam



Na početku svakog poglavlja David Macaulay na duhovit način objašnjava principe rada.

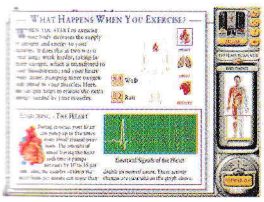
Human Body

DK Multimedia

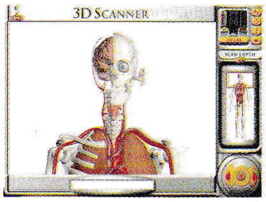
Medicina na pristupačan način

DK je još jednom dokazao da ne zaostaje za tržišnim zahtijevima. Njegov CD *Human Body* izravan je *udar Soft Keyevom* CD ROM-u *Mosby Medical Encyklopedia*. Naravno, CD ima sve što i *Medical Encyklopedia* ali i više od toga: rendgenske slike čovjeka i to u 3D (zapravo je sve izvedeno u 3D tehnici). Svakako, ovo je puno bolje nego atlas anatomije čovjeka. Izbjegava se nepotrebno listanje stranica da bi se došlo do neke slike ili podatka, dovoljno je "klikati" na određeni dio tijela ili organa aktivirajući pritom njihov hiperlink. Postoji i bezbroj animacija i filmskih zapisa, tako da ćete uživati u čarima multimedije (naravno, oni koje zanima medicina). Svoje znanje možete provjeriti u malom kvizu. Ono po čemu je ovaj CD specifičan i izvaja se od ostalih je postojanje web stranice na kojoj možete pronaći najnovije podatke, nadopunjavati postojeće ne "zaostajući" nimalo za naukom. Po mišljenu mnogih, CD zadovoljava potrebe učenika srednjih škola i onih s prve godine fakulteta.

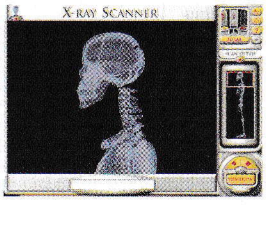
OS: *Win 3x/95*
Min. konfiguracija: *486 DX/33, 8MB*
Ocjena: *90%*
Cijena: *319 kn*
Turbo Hacker



Što se dešava kada vježbate - proučite kako funkcionira najsavršeniji stroj u prirodi. U razumijevanju će vam pomoći raskoš multimedijalnih zapisa karakteristična za sve proizvode DK Multimedije.



Baš kao kod pravog liječnika – proučite bilo koji dio ljudske anatomije pod 3D skenerom ili rendgenom.

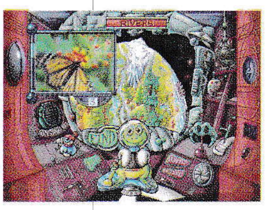


Microsoft Explorapedia - The World of Nature

Microsoft

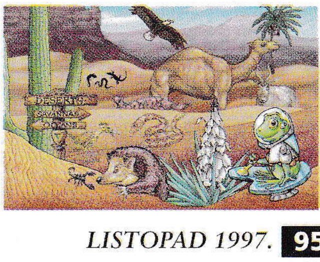
Dječja enciklopedija prirode

Ako imate dijete do šest godina, sigurno vam se dogodilo da ima neutaživu želju da lupka po tipkovnici baš onda kad vi radite, a opet, nađete li vremena za nj, onda mu nemate što pokazati jer su svi CD-i presloženi za njegov uzrast. Na tržištu postoji nekoliko CD-ova namijenjenih djeci, a ovaj smo put *izabrali Microsoftovu Dječju enciklopediju prirode*. Glavni lik je žabac *Ted* i njegov svemirski brod *Frogship*. Početni ekran predstavlja svemirski brod s pogledom na Zemlju. Klikom na različite predjele pozivate poglavlja ili scene. Postoji 13 poglavlja: šuma, pustinja, zimzelena šuma, farma, livada, jezero, planine, oceani, polarni predjeli, tropska šuma, rijeka i svemir. Žabac *Ted* vratolomno leti s jednog ekrana u drugi. Svaki predio ima i nacrtane stanovnike. Klikom na životinju, ona se animira i pokazuje neku grimasu ili način prehrane, a čuje se i kako se glasa. Priroda je također animirana zvukovima. Postoje dva načina istraživanja. Prvi je istraživanje uz tekstualni opis svake životinje ili biljke na koju se klikne. Drugi prikazuje samo animaciju, što će biti zanimljivije za manju djecu. Tekstualni prozor u kratkim rečenicama objašnjava osobine izabrane životinje, prikazuje sliku ili video zapis. Tekst čitaju dječji glasovi. Na nekim ekranima možete odabrati pjesme pisane za CD. U uputama stoji da na CD-u ima 50 video zapisa, 44 animacije, 9 pjesama i 18 sati zvukova. Ne biste vjerovali, na CD je smješteno 1800 fotografija i crteža. Ukupno možete istražiti 200 biljaka i životinja. Bit će to pravi mali raj za djecu koja će se ovdje prvi put susresti s nekim životinjama shvativši da i nisu toliko opasne koliko su im stariji napričali.



Žabac Ted spreman je povesti vas u svijet prirode. Na slici Ted prikazuje video zapis o leptirima.

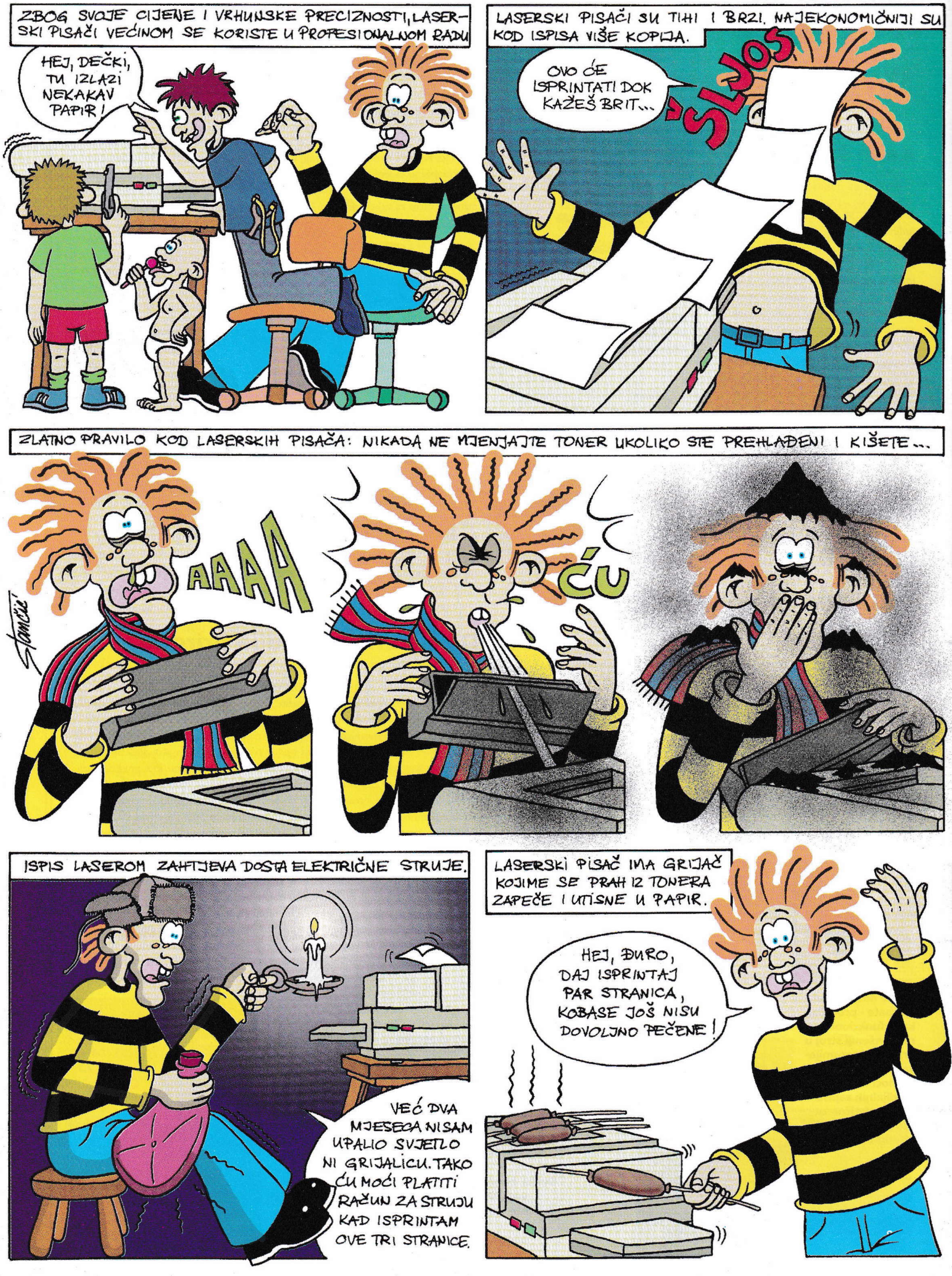
OS: *Win 3.1, Win 95*
Min. konfiguracija:
Ocjena: *75%*
Cijena: 229
Turbo Hacker

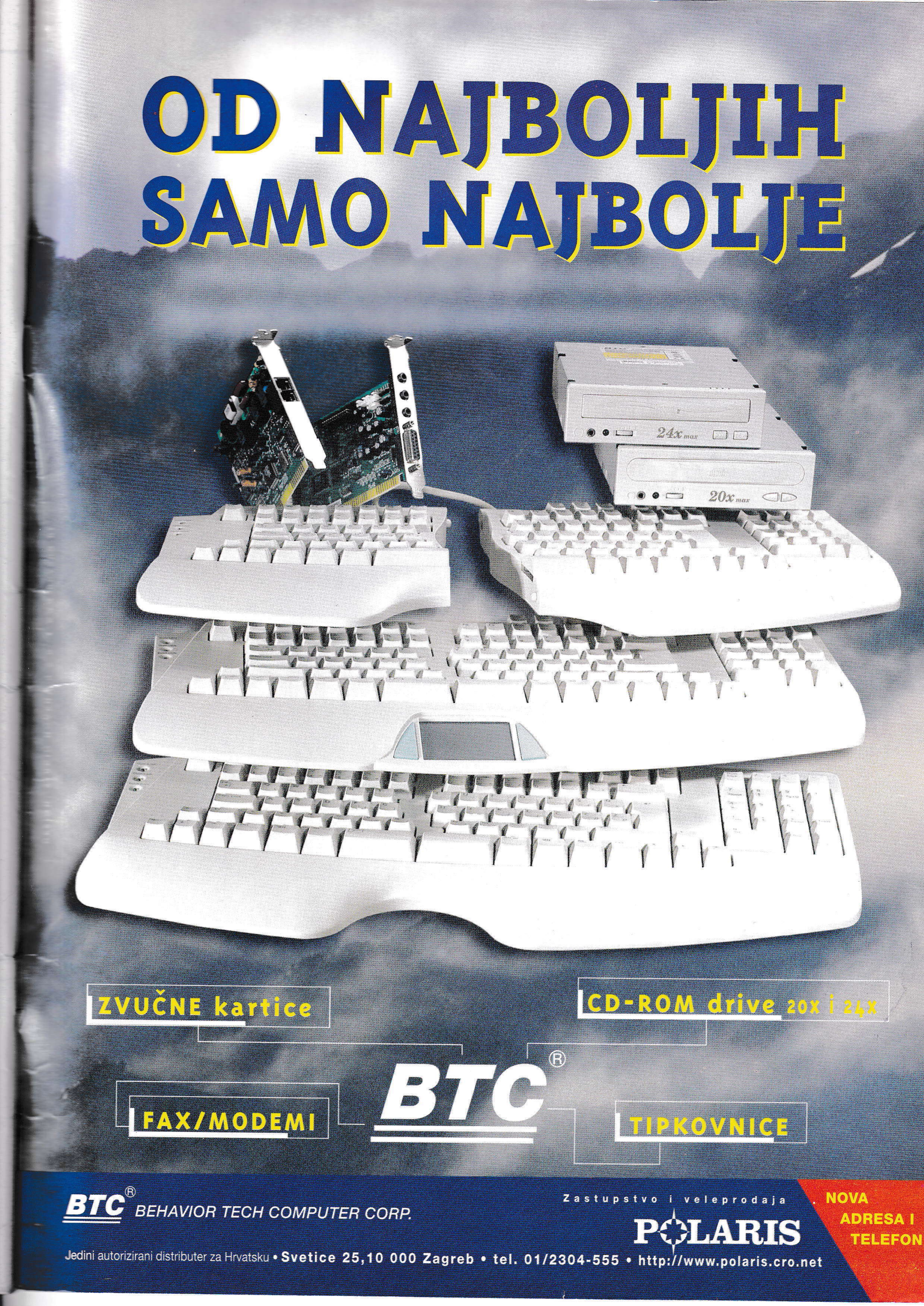


Svaka životinja je animirana i može čak i zapjevati. Vaše dijete (a bogami i vi) uz ovaj CD možete naučiti zanimljive pojedinosti o načinu života pojedine životinje.

MALA ŠKOLA RAČUNALA

CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ




OD NAJBOLJIH
SAMO NAJBOLJE
24x max
20x max
ZVUČNE kartice
CD-ROM drive 20x i 24x
BTC®
FAX/MODEMI
TIPKOVNICE
BTC® BEHAVIOR TECH COMPUTER CORP.
Zastupstvo i veleprodaja
POLARIS
NOVA ADRESA I TELEFON
Jedini autorizirani distributer za Hrvatsku • Svetice 25,10 000 Zagreb • tel. 01/2304-555 • http://www.polaris.cro.net